

UMBRA™



O Livro de Referência do Mundo Espiritual para Lobisomem o Apocalipse

UMBRA



Por Brian Campbell e Rob Hatch

Créditos

Autores: Brian Campbell e Rob Hatch
Desenvolvimento: Ethan Skemp
Editoria: Aileen E. Miles
Direção de Arte: Aileen E. Miles
Arte: Ron Brown, Richard Kane Ferguson, Jeff Holt, Ron Spencer
Arte da Capa: Rebecca Guay
Design, Layout e Diagramação: Aileen E. Miles

Agradecimentos Especiais

Brian “Coronel Demoniaco Sanders” **Glass**, por ter seu bar abastecido pelas generosas fadas bêbadas.

Steve “Métodos da minha Insanidade” **Wieck** por ver oportunidades lucrativas onde o resto de nós viu a morte e a depredação.

Rich “Isso Será Todos Nós, Steve” **Thomas** por não ter medo de admitir que viu morte e depredação ao invés das oportunidades lucrativas.

Jess “Você Sabia que Todos o Odeiam?” **Heinig** por não esfregar seu computador no chão todas as vezes que logava na Usenet.

Fred “Pacto com Satã” **Yelk**, pelo Maldito Registro Decadente, você perecerá!

Conrad “Bode de Azazel” **Hubbard**, por ser o cara mais conveniente a se culpar toda vez que algo não funcionava nos fóruns.

Mike “Papa Guerreiro” **Chaney**, por ser, bem, por ser o Papa Guerreiro. Ave Heckler! Ave Koch!

E para a **Equipe Editorial**, por adaptar uma política “firmada em números”. Blá-blá-blá...

Créditos da Edição Brasileira

Título Original: Umbra Revised
Equipe de Tradução do Nação Garou:
Chokos (*Introdução, Capítulos 1, 2, 3 e Apêndice*)
Insane.Vizir (*Capítulo 4*)
Akai (*Capítulo 3*)
Revisor-Geral: Insane.Vizir
Revisores: Rodrigo Oliveira, Chokos, Folha do Outono, Pepeu Man e Verde-Nascente de Gaia
Capas e Diagramação: Folha do Outono

Nossa Comunidade no Orkut!

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=17597349>

Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo — cada vez mais — precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Se está lendo esse pdf, provavelmente você tem um computador, deve ter internet para ter baixado esse arquivo, quem sabe até uma impressora?

Porém existem pessoas que não tem nada disso e apenas precisam do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder! Esse será nosso pagamento.

Junte-se a nós e faça a diferença!

Equipe do Nação Garou
(Este é nosso 3º livro, publicado em 13/Fevereiro/2007)



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 2001 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão e Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mago Crusada dos Feiticeiros, Wraith the Great

War, Book of Wyrms, Book of Weaver, Rage Across the Heavens, Ghost Towns, Axis Mundi the Book of Spirits, Hengeyokai Metamorfo do Oriente, Tribebook Black Furies e Book of Worlds são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Dê uma olhada na White Wolf online:

www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller (será que precisa mesmo traduzir esses créditos? Opinem!)

IMPRESSO EM SUA CASA =P

UMBRA

Conteúdo

<i>Introdução: A Sombra de Veludo</i>	5
<i>Capítulo Um: Cosmologia</i> Os fundamentos básicos da Umbra e como os Metamorfos interagem com ela	9
<i>Capítulo Dois: Os Reinos</i> Os Reinos Próximos e os sub-reinos da Umbra Rasa	35
<i>Capítulo Três: Espíritos</i> Recomendações em como lidar com espíritos e novos aliados e inimigos espirituais	97
<i>Capítulo Quatro: Narrando na Umbra</i> Como narrar uma crônica perfeita na Umbra	125
<i>Apêndice</i>	133



Introdução: A Sombra de Veludo

Callie Coração-Como-Um-Punho odiou o cheiro da clínica desde o momento em que ela passou pela porta. As luzes eram muito artificiais, ângulos muito perfeitos, as superfícies tão polidas — mas o pior de tudo era o cheiro, um fedor de anti-séptico, azedo como amônia. Como um local de cura, deixava muito a desejar.

Agora ela estava no teto da clínica, sobre a meia lua, com os olhos fixos abaixo, olhando através do feixe de luz dentro do lobby principal. Deus, ela pensou, não é surpresa que garotas adolescentes têm receio de vir aqui. Como elas podem pensar que as pessoas aqui cuidam delas como se fossem seres humanos, quando o lugar em si parece não permitir humanos em seu interior. Ela balançou a cabeça. Bem, Anya deve estar alcançando a equipe com um passo de cada vez, mas ela não tem todo esse tempo.

Callie respirou fundo, e então percorreu atalhos, cruzando a Película. Era como se empurrar em águas semi-congeladas — puxava-a, pressionava-a por todos os lados — mas a sensação não durou muito, e ela logo havia atravessado.

A meia-lua acima de sua cabeça parecia um pouco turva; a escuridão do céu noturno era o fato mais marcante. Um pequeno brilho vermelho aparecia ao canto de seus olhos, mas ela se forçou a não olhar. Ao

invés disso, ela encarou os fios de teia sob seus pés, teias como cabos cintilantes, colocados em perfeita simetria aos demais.

Como eu imaginava, pensou ela, observando uma aranha errante feita de ferro e metal fugindo rapidamente pela teia. Anya não vai conseguir nada nessa velocidade — as teias são muito espessas por aqui. Seria preciso um pé-de-cabra para forçar alguma vida, alguma idéia nova nas pessoas que vivem aqui.

Ela respirou fundo novamente, sentido a respiração fundir em seus ossos e músculos, suas roupas ficando apertadas, seus braços se estendendo ainda mais. Eu vou arrancar essas teias, ela resmungou consigo mesma, e não me importa o que vai acontecer. Talvez eu torne o lugar instável. Talvez as paredes desabem. Ela estalou os dedos. Mas eu não tenho tempo para tentar qualquer outra coisa.

Ela estendeu a mão, agarrando um dos pequenos espíritos aranhas da teia e esmagando-o em seu punho gigantesco. Ele estava se dissolvendo em uma névoa mesmo quando ela abriu seus dedos novamente. Com um suspiro, ela ajoelhou e pegou um grande e forte feixe de fios em cada uma das mãos, se agarrando contra o telhado repleto de teias.

Assim como é acima, é abaixo.

Ela puxou.

O Mundo Espiritual

Virtualmente, todas as culturas possuem histórias de jornadas no mundo espiritual, de figuras que ousaram andar além do mundo como conhecemos. De histórias de pessoas descendo até o mundo dos mortos para recuperar amantes mortos aos contos de heróis que viajaram pelos céus para roubar o fogo para seu povo, essas lendas fazem parte das aspirações da humanidade por algo mais.

No Mundo das Trevas, a conexão humana com esse “algo mais” está perdida. É rara a pessoa que é capaz de sentir que *há* algo além do mundo de carne e osso. Muitos humanos – talvez a maioria – não possuem fé em um reino de existência maior e vivem suas vidas de acordo com isso. Mas os lobisomens sabem.

Em algumas lendas antigas, os lobos eram descritos como “mensageiros do mundo espiritual”. Muito disso é verdade. Como as antigas lendas européias de lobos sedentos de sangue humano têm suas bases em acontecimentos pavorosos, os contos sobre animais que andam entre esse mundo e o outro também possuem um fundo de verdade. Essa habilidade é um grande privilégio para os Garou e mais que isso – é uma enorme responsabilidade. Um lobisomem precisa manter a saúde de ambos os mundos, espiritual e físico, em mente, porque o que aflige a um, aflige ao outro. E como o mundo caminha para os dias finais do Apocalipse, o mundo espiritual continua a piorar.

Esse é o problema da Umbra.

Guerreiros dos Dois Mundos

A Umbra deveria ser o centro de todas as crônicas de **Lobisomem**. Sim, os Garou são guerreiros de Gaia, e conflito (geralmente sangrento) é o que conduz um jogo de horror selvagem — mas a Umbra resume *porque* os Garou lutam e como eles aprendem a ser melhores guerreiros. Nem toda sessão deve envolver uma aventura espiritual, nem toda trama deve girar em torno de uma ameaça vinda da Umbra — mas no Mundo das Trevas, os lobisomens são uma das poucas criaturas que percebem o mundo espiritual. Ninguém é tão intimamente ligado à Umbra; ninguém mais conhece melhor a dádiva da vida — ou os horrores obscenos — que pode emanar no outro lado da Película se for invocado de maneira apropriada.

O mundo espiritual adiciona uma gama infinita de possibilidades ao universo de **Lobisomem** — e ao seu jogo. O conflito brutal unido com o gênero de horror e as teias da politicagem que vêm com qualquer jogo focado em interação e sociedade são certamente materiais suficientes para abastecer suas sessões. Mas a Umbra adiciona algo mais — na verdade, possui tantas possibilidades que é difícil de definir em apenas um aspecto. A Umbra é uma fonte de mais inimigos, é verdade — inimigos que podem ser combatidos com presas e garras ou que devem ser enfrentados tentando conquistar os corações da humanidade. É também uma mudança no pano de fundo de uma história, ou uma fonte de mais personalidades para interagir socialmente e

politicamente com os personagens. Lá podem estar os objetos de muitas buscas, e as ferramentas para profundas e introspectivas histórias baseadas nos personagens. A Umbra pode ser qualquer coisa — *qualquer coisa* — para a sua crônica. Depende apenas do que você pretende retirar dela.

E não é como se os elementos adicionados na história pela Umbra substituíssem as preocupações dos Garou — longe disso. Nenhuma história deve ser “ou isso ou aquilo”, ou só Umbra ou sem. Se a matilha viaja em uma busca pela Umbra, deixando seus amados para trás, eles podem encontrar reinos ou desafios pelo caminho que refletem seus desejos mundanos (ou assustam seus parceiros mortais). Se a matilha estiver lutando contra um inimigo terreno, eles provavelmente contarão com seus aliados espirituais ou habilidades de viagens Umbrais em algum ponto de sua caçada. Lobisomens são criaturas de ambos os mundos — um tão essencial quanto o outro. O mundo físico você já conhece; é uma versão mais sombria do que está do outro lado de sua janela. O mundo espiritual — bem, ele é maior. Uma ajuda extra é sempre útil, certo?

Por isso esse livro.

Como Usar Esse Livro

Umbra não é um livro de aventuras, e tampouco é o guia definitivo para todas as porções do mundo espiritual. Ao invés disso, esse livro é um recurso dedicado a auxiliar o Narrador a determinar os obstáculos e recompensas de missões no mundo espiritual. Aqui há todos os elementos necessários para as matilhas se aventurarem através da Película e na maior porção da realidade.

Se você é um Narrador novo que está procurando por alguns conselhos em como lidar com histórias envolvendo o mundo espiritual, parabéns e seja bem-vindo. A nossa esperança é que você encontre por aqui material para inspirar suas histórias por anos. Se você já é um Narrador de longa data que já possui uma cópia do **Umbra: The Velvet Shadow**, você também encontrará algumas coisas que valham a pena nesse novo volume; algumas coisas mudaram no mundo espiritual e nem sempre para melhor.

• **Capítulo Um: Cosmologia** cobre a estrutura básica da Umbra, das relações e conexões entre a Umbra Rasa, Negra e Profunda até a lógica presente na Penumbra.

• **Capítulo Dois: Os Reinos** detalha os quatorze Reinos Próximos mais proeminentes, suas leis e características, assim como as Zonas e sub-reinos mais frequentados. Cada Reino Próximo é descrito em sua geografia e as “leis do reino”, apesar de que essas não devem ser absolutas; a Umbra não é um lugar estático (não graças aos esforços da Weaver), e qualquer tipo de ajuste pessoal é não só possível, como encorajado.

• **Capítulo Três: Espíritos** expande o material de espíritos presente no livro básico, das relações com o mundo espiritual até uma quantidade de novos espíritos que podem agir como inimigos ou aliados. Em especial,



um espírito da ninhada de cada um dos totens tribais é descrito, para que o Narrador possa oferecer aliados espirituais para os personagens de qualquer tribo.

• **Capítulo Quatro: Narrando na Umbra** contém conselhos para o Narrador ao desenvolver histórias Umbrais, principalmente quando elas acontecem com o intuito de mostrar a Umbra como algo especial.

• Por fim, o **Apêndice** contém, virtualmente, todas as regras e características que aparecem no decorrer do livro, de novos Dons e fetiches, destinados a deixar as viagens Umbrais mais fáceis, até personagens notáveis que as matilhas podem eventualmente encontrar enquanto caminham pelo mundo espiritual.

Grande como a Umbra é, provavelmente não é nenhuma surpresa que existam tantos suplementos disponíveis que trazem informações além desse livro. **Rage Across the Heavens** detalha o Reino Etéreo com grande fervor; com toneladas de ganchos para histórias e informação sobre cada um dos Incarnae Planetários, vale a pena dar uma olhada. O **Book of the Weaver** é particularmente útil ao lidar com as teias da Weaver; o **Book of the Wyrn** contém várias características de Malditos e uma descrição mais detalhada de Malfestas. O suplemento de **Werewolf: The Wild West**, atualmente fora de catálogo (mas ainda útil), **Ghost Towns** é uma boa fonte de informação da Umbra Negra, principalmente ao interagir o material de **Lobisomem** com **Wraith: The Oblivion** (Falando nele, **Wraith** é claramente a melhor fonte de idéias para a Umbra Negra;

a queda recente do Império de Estígia é detalhada em **Ends of Empire**, para os interessados). **Axis Mundi: The Book of Spirits** também está fora de catálogo, mas é cheio de espíritos interessantes que precisam de apenas uma breve olhada para encaixá-los nas regras Revisadas. **Book of Worlds**, apesar de profundamente enraizado na cosmologia de **Mago** (espere por contradições de como as coisas funcionam em **Lobisomem**), pode dar algumas idéias para histórias que vão além do que os Garou estão acostumados.

Claro que, tudo que nós dizemos está baseado em outra fonte também – mitos humanos. Procurando pela seção de mitologia na sua livraria ou biblioteca, você vai encontrar varias idéias sobre jornadas aos Mundos Inferiores ou reinos espirituais, dos mitos dos nativos americanos até os trabalhos de Joseph Campbell em **Hero's Journey**. Até trabalhos de ficção como **O Inferno** de Dante são aplicáveis – o Inferno não é apenas uma descida até os planos inferiores, é uma sátira da sociedade italiana da época. Tais aventuras envolvendo simbolismo são difíceis de serem superadas.

Muito coisa para ler? Com certeza. Mas estamos falando da Umbra. Você pode reunir seu grupo para jogar toda semana por anos e ainda assim apenas arranhar a superfície de tudo aquilo que o mundo espiritual pode oferecer. Se você está disposto a ler, irá valer o seu tempo; se não, a Umbra é certamente grande e selvagem o suficiente para que você possa inventar o que quer que apareça na sua cabeça. O céu não é mais o limite.



Paul Spencer '00



Capítulo Um: Cosmologia

A Sombra de Veludo

O mundo espiritual, o reino efêmero, a “sombra” da criação — não importa por que nome é conhecido, a Umbra é o reino além do mundo que nós conhecemos. O reino material é feito de solidez, matéria física e substância, obedecendo às leis da ciência e da natureza. Contanto místicos e visionários compreendem da mesma maneira outra dimensão além desta realidade rude e estática: um mundo de sonhos e espíritos, misticismo e magia

Místicos Garou atestam que tudo no mundo que nós conhecemos tem um reflexo espiritual na Umbra. Um dia, há muito tempo atrás, os muitos mundos eram um só. Os poderes do misticismo e da magia eram evidentes em todo lugar. Então a película dividiu o mundo em duas partes, espírito e matéria. De um mundo, dois nasceram: a Terra e a Umbra. Desde então, os dois mundos caminham lentamente em direções diferentes. Estranhos novos reinos se multiplicaram, refletindo os ideais dos Garou e os sonhos da humanidade — assim como seus pesadelos. Nos confins da Umbra, Garou vêem o mundo como ele já foi, como ele é, como ele será e como ele nunca veio a ser.

O mundo espiritual é uma dimensão ilimitada como a imaginação. Embora a Weaver e a Wyrn continuem a espalhar a sua influência ao longo da Umbra, os Garou continuam a buscar o seu limite. Seja o primeiro passo de um filhote na Penumbra ou pela entrada de matilhas de anciões procurando a sombra distante de outros planetas, a Umbra é um lugar para os Garou buscarem grandes jornadas épicas. Ao longo do caminho, heróis enfrentam os maiores temores que a mente pode conceber.

A Estrutura da Criação

Segundo o conhecimento dos Garou, todo conjunto da criação é conhecido como Telluriam. Do ponto de vista dos lobisomens, um reino está no seu coração, existindo no centro. É o mundo físico, o reino de matéria, o chamado “mundo real”. A raça humana o conhece como Terra. Talvez não exista nome melhor para este lugar.

A Terra tem seu próprio conjunto de leis absolutas. Andarilhos do Asfalto as acham fascinantes, já que eles se baseiam nos preceitos humanos de universo. Na Terra, a gravidade sempre empurra tudo pra centro do planeta a $9,6\text{m/s}^2$, e dois mais dois sempre é quatro. Se algumas dessas leis são violadas, isso acontece pela ação de coisas

ocultas, como as tradições da magia, os encantos e os poderes dos espíritos ou as forças sobrenaturais de seres como os Garou.

O mundo espiritual tem suas próprias leis não terrenas, e elas não são sempre absolutas. Quanto mais distante você estiver da terra, no coração da Telluriam, menos a realidade terrena se aplica. Contradições começam a se manifestar, para o deleite dos Portadores da Luz Interior. Magia se manifesta de maneiras diferentes, como os Uktena atestam. E calmamente, como os Senhores das Sombras nos lembram, a Wyrn gradativamente espalha seus tentáculos de corrupção através dos vários planos e realidades do mundo espiritual. Ambas as dimensões estão se poluindo. Em alguns domínios, como a própria terra, o poder da Wyrn é devastador. Outros reinos são intocados e invioláveis, destinos sagrados aos pesquisadores Garou.

A Penumbra

O reino mais próximo do mundo espiritual é um mero reflexo do mundo físico. Tudo na Terra tem um reflexo espiritual na Penumbra, a sombra da Terra. Quando filhotes contam histórias da Umbra, eles devem estar contando histórias desse reino. É o mais fácil de entender. Para lobisomens que não têm inclinação espiritual, é tudo que precisam entender.

A Penumbra parece com nosso mundo, mas de outro ponto de vista: ponto de vista Garou. A Humanidade define o que acontece na Terra, mas na Penumbra, a presença de Gaia é mais facilmente sentida. Onde Gaia está saudável, o reino está cheio de vida e coisas vivas. Um parque público pode parecer mal podado em nosso mundo, mas na Umbra, as árvores e plantas estão vibrantes com energia. O cheiro da fumaça dos escapes desaparece, tomado pelas brisas frescas — a poluição dá lugar ao ar fresco. Os cheiros e sensações que estavam desaparecidos na cidade aparecem novamente. A lua é sempre visível. De dia, o céu é de um azul brilhante de tal forma que somente uma criança poderia entender; quase nunca é possível ver o sol, mas a luz ambiente permeia a Penumbra. (Um vampiro trazido a Penumbra durante o dia está em problemas, a luz do sol nunca é direta mas é praticamente onipresente.) De noite, todas as estrelas são visíveis apesar da luz de Luna, de tal maneira que um homem nunca viu. A força da Wyld é óbvia em todo lugar.

Infelizmente, também se fazem presentes as forças da Wyrn e da Weaver. É rara a cidade que ainda tem um reflexo saudável na Penumbra. Se a saúde espiritual de um lugar se vai, isso também acontece na sua contraparte na Penumbra. No mundo físico, a influência da Wyrn pode ser invisível, mas seus tentáculos frequentemente são mais visíveis na Umbra. Suponha que uma indústria química está produzindo toxinas da Wyrn para espalhar pela cidade. O maquinário responsável pela produção pode parecer limpo e bem mantido, mas na Umbra, sua

Devo guardar o almoço?

Visitantes da Umbra nem sempre queimam calorias da mesma forma que na Terra. Isto é particularmente característico dos metamorfos, onde a energia espiritual os sustenta até certo ponto. Como espíritos não precisam comer, os lobisomens (ou outros metamorfos) sobrevivem com pouca comida apenas queimando Gnose. Dependendo de quanto esforço ele faça, um lobisomem precisa gastar algo como um ponto de Gnose por semana (uma viagem sem pressa) ou um ponto por dia (esforço frequente, em combate) para se sustentar. Esta necessidade de Gnose pode ser anulada se alimentando fisicamente, mas a maioria dos Garou prefere caçar Englings ou espíritos de presas para adquirir Gnose, já que isso se provou mais eficiente.

Seres sem Gnose, sendo assim, tem um meio mais rústico de sanar isso. Eles precisam comer para prover seus corpos recém espiritualizados. Comida achada na Umbra pode ser nutritiva, mas isso não acontece sempre; frutas colhidas do pé ou a carne de um espírito animal abatido, que foi cedido e não tomado, alimenta mais e parece muito mais gostoso. Os mortos-vivos são um problema em particular; devido à falta da essência vital que os faz incompatíveis com a Umbra, é impossível para eles se alimentar com comida espiritual (ou sangue). A menos que eles tenham trazido alguns mortais para lanche, ou que o Narrador considere que uma fonte em particular de “sangue” está perto o bastante para dar algum sustento (ou que ele negocie com o próprio espírito do sangue), um vampiro não será capaz de existir por muito tempo. (Isso para não dizer a luz solar que é um problema durante o dia na Penumbra...)

Se uma pessoa “morrer de fome” na Umbra ela não morre — exatamente. Ela se desconecta, seu corpo se torna puro espírito (Isso também acontece a qualquer um, metamorfo ou não, que fique muito tempo — poucos anos parece ser a teoria atual — sem retornar ao mundo físico.) Quando isso acontece a um metamorfo, ele tende a se tornar num espírito ancestral; os humanos normalmente tornam-se efêmeros, sombras pálidas deles mesmos. Animais, é claro, se tornam espíritos animais do tipo apropriado. Não é certo o que acontece aos mortos-vivos, que são incompatíveis com o lugar. Uma teoria é que um vampiro que se desconecta se torna um maldito da fome e da fúria, mas ninguém conheceu um vampiro que sobreviveu tanto tempo na Umbra Rasa, onde somente poucos dos seus poderes funcionam e não podem se valer da comida local. De qualquer jeito, uma vez que a transformação está completa, o empenho por comida se vai, e o novo espírito passa a basear-se em Fúria, Gnose, Força de Vontade e Essência como de costume.

ressonância corruptora é bem aparente. Suas tubulações podem estar com crostas de uma excreção irreconhecível; as luzes que brilham pelo seu painel de controle podem parecer com olhos de predadores. Um tonel de toxinas infectadas pela Wyrn pode brilhar com uma cor anormal inominável. A sombra dos guindastes que põem os tonéis no caminhão pode parecer longos e sinuosos tentáculos.

Podem existir muitos lugares deteriorados no mundo onde a Wyrn ou a Weaver possam têm infestado a criação. No mundo físico, os intrigantes sinais da corrupção são difíceis de discernir, mas sim, eles estão presentes. Poluição, miséria humana, exploração e sofrimento são sinais da mácula da Wyrn, todos os problemas que empalidecem o espírito. Conformidade, embrutecimento, opressão, e tecnologia além de toda moderação do ímpeto comumente é sinal da influência da Weaver. Lobisomens podem lutar contra esses adversários enfrentando esses problemas no mundo humano. Por causa de seu comprometimento com a humanidade, alguns Garou sentem que não devem fazer menos que isso. Uma campanha organizada de limpeza no mundo físico pode tratar os sintomas de corrupção espiritual, mas ela nem sempre cura a doença. Algumas vezes uma matilha precisa viajar até o mundo espiritual para enfrentar esses horrores diretamente.

Humanos são distraídos ou enganados no mundo físico, mas os Garou na Umbra podem ver as forças da Tríade a trabalho. Um filhote que pisa na cidade pela primeira vez vê a Weaver em todo lugar. Os faróis dianteiros dos carros podem emitir luzes que brilham com o desenho de teias de aranhas. Aconchegado num semáforo de pedestres um espírito da Weaver entoa mantras para que os transeuntes possam passar vez após outra. A maior parte dos humanos não é perceptível, eles não aparecem como os mais iluminados ou importantes, — aqueles que têm um efeito mais profundo nas pessoas ao seu redor, como professores dedicados — que podem aparecer como uma luminescência fantasmagórica, quase invisível. Metamorfos, cujo a forma espiritual é parte da sua carne, lançam sombras tênues na Penumbra. Ao seu redor, formas e estruturas de prédios, calçadas e ruas lotadas podem aparecer como muros de teia de aranha com nós justos... ou, se estranhas forças estiverem trabalhando, outras coisas mais difíceis de explicar.

Embora metamorfos possam discernir o contexto espiritual de um lugar examinando a sua contraparte na Penumbra, isso não é tão fácil em relação às coisas vivas. A maioria dos animais, inclusive seres humanos, simplesmente não vivem o bastante para lançar suas sombras na Penumbra — desta forma o reflexo espiritual de uma cidade pode parecer assustadoramente deserta, com apenas os ocasionais espíritos humanos. O espírito-gato que vive num beco na Penumbra não é o reflexo de um gato em particular — é uma mera personificação do conceito espiritual de “gato” que acha aquele beco um território apropriado. A exceção mais comum é o reflexo de uma árvore; com suas grandes estimativas de vida e importância para os arredores, árvores quase sempre

conseguem alcançar “significância” espiritual o bastante para terem suas sombras na Penumbra.

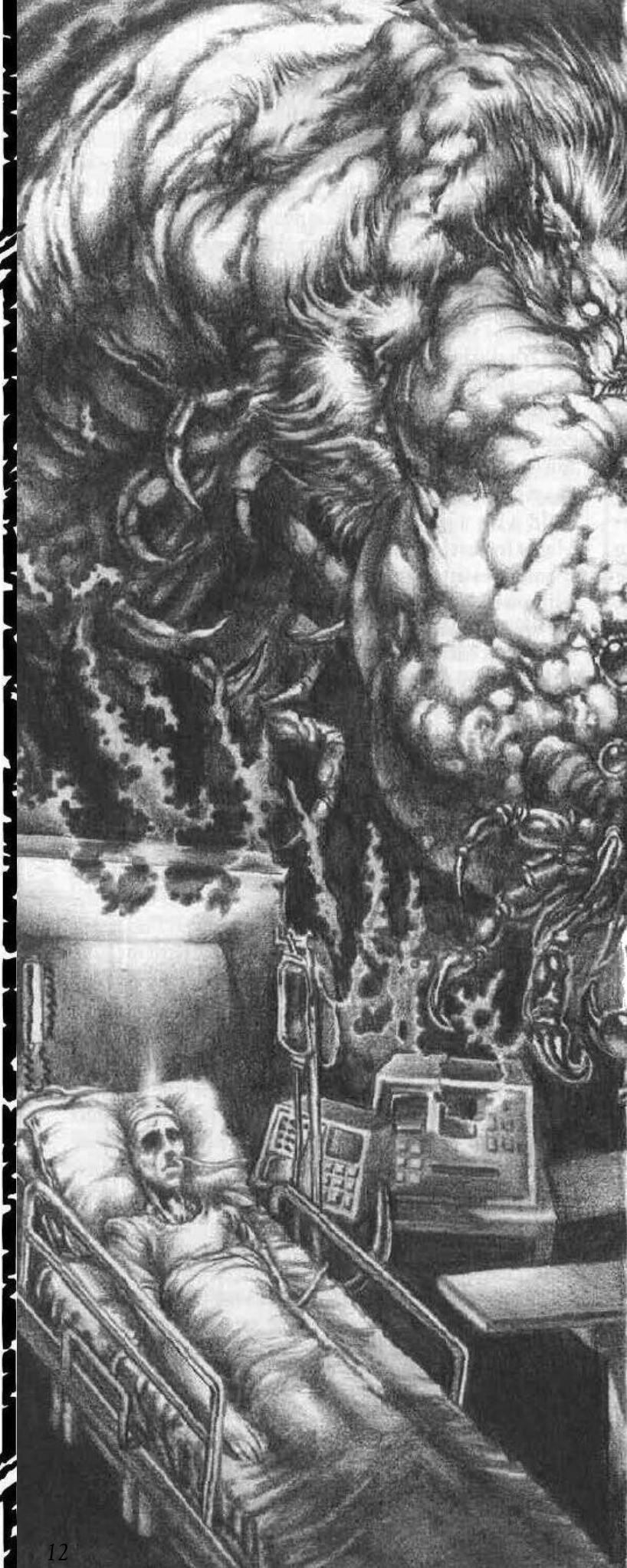
É distintivamente raro para um humano ter um reflexo na Penumbra. Aqueles que o têm são pessoas de grande iluminação espiritual ou aqueles que são poderosamente tocados pelo mundo espiritual. Um potente líder espiritual que verdadeiramente acredita na causa pode aparecer na Penumbra; uma criança que tem o dom de ver espíritos pelo que eles são. Magos em particular são conhecidos por lançar reflexos deles na Penumbra, gratos a sua notável força de vontade, prontidão espiritual e senso geral de importância pessoal. Em todo caso, o reflexo humano é parte influenciado por seu auto retrato e parte por sua natureza espiritual; um mago completamente corrupto que se vê com uma imagem pura e sagrada pode lançar seu reflexo com uma aura que brilha fantasmagoricamente, ela parecerá estranha e estará com um embaçamento malévolo nas margens.

Como foi dito antes, metamorfos lançam somente reflexos parciais e os que dão pequenos avisos sobre sua verdadeira natureza — a Penumbra não funciona como “Faro para a Forma Verdadeira”. Vampiros e outros morto-vivos geralmente não lançam reflexos reais na Penumbra; eles estão ligados a Umbra Negra. Aparentemente existem algumas exceções quando se trata de morto-vivos de personalidade fenomenal que têm impacto severo nos seus arredores. Um vampiro assassino pode como um frio e enegrecido atrativo para pequenos malditos, como um sociopata mortal também pode. Similarmente, um morto-vivo à beira de transcender seu estado mórbido e mover-se para um plano transcendente pode ter um brilho frio, mas intenso, na Penumbra. Porém, na maioria dos casos, os morto-vivos perderam sua fagulha vital inteiramente, e têm pequeno efeito na Penumbra.

Paralelos e Analogias

Tempo e espaço passam na Penumbra como no mundo físico. Se você passar uma hora assistindo o tráfego perto da Penumbra do Central Park antes de pisar no mundo físico, exatamente uma hora terá passado. Se você atravessa a calçada na Fonte Bethesda e anda através da Umbra até o jardim Strawberry Field três milhas adiante, você vai voltar ao mundo físico no jardim Strawberry Field a três milhas de onde saiu. Distante da Penumbra, essas leis podem não se aplicar. Mas perto da Terra, na sombra que o planeta lança, distâncias são justamente constantes.

Garou idealistas acreditam que a Penumbra mostra o mundo como ele é aos olhos de Gaia, o mundo como ele deveria ser. É claro e certo que a aparência do mundo físico pode iludir quanto a sua significância espiritual. Na Penumbra, a aparência das coisas convergem com a sua “importância,” em vez da sua forma. Esse aspecto da Penumbra se faz visível nas formas espirituais dos metamorfos. O corpo de um verdadeiro metamorfo é proporcionalmente carne e espírito; quando um



lobisomem entra no mundo físico, o aspecto do seu espírito se torna carne, e quando ele adentra a Umbra o inverso acontece.

A forma espiritual de um lobisomem é, verdade seja dita seu **corpo** — simplesmente feito de material diferente. De qualquer forma, poucas alterações cosméticas

algumas vezes se materializam. Por exemplo, um Presa de Prata que é bonito de corpo e alma pode brilhar com uma luminescência quase radiante, sua nobreza é ainda mais aparente. A pelagem

de um Garra Vermelha pode brilhar como o fogo, seus olhos quase literalmente queima com sua paixão.

Um Galliard Fianna pode ter a mesma roupa que ele trouxe consigo, mas suas tatuagens sagradas podem parecer mais penetrantes e vívidas, e sua postura pode lembrar guerreiros lendários em vez de uma moderna criança do século XXI.

Um Peregrino Silencioso que está de luto pela morte do amor de sua vida pode parecer escuro e frio, como se sua própria sombra estivesse sobre ele. Essas variações são sempre menores; como foi dito antes, o corpo espiritual de um lobisomem é o mesmo que seu corpo físico, não uma forma idealizada.

Mas, como criaturas espirituais, metamorfos ressoam puros quando no mundo espiritual — eles estão, no modo de dizer, em casa.

Os mesmos princípios de “imagem espiritual” se aplica a uma paisagem física. Uma igreja venerável que é frequentada por fiéis por duzentos anos é um bastião espiritual.

Um carvalho sagrado onde feiticeiros

conduziram cerimônias por décadas é obviamente forte. A barraquinha de cachorro-quente que está estacionada ali perto todo dia há uma semana não deixa nem um pouco de seu cheiro no ar da Penumbra. Através da mesma analogia, uma vez uma grande corporação fez chover milhões de dólares em um escritório na periferia e movimentou centenas de empregados, você talvez saiba como é isso. As formas geométricas do prédio podem ter linhas de perfeição Platônica, enquanto espíritos da Weaver reluzem nas linhas de telefone, sussurrando em cabos de computador, e presos em zumbidos de lâmpadas fluorescentes, cantarolam e murmuram incunábulo encriptados ao mundo que os cerca.

Os reflexos das coisas físicas na Penumbra são feitos de “matéria” espiritual; alguns se referem a isso como efêmera. Prédios que não têm muita significância espiritual podem não ter reflexos sólidos feitos de efêmera, mas isso não quer dizer que um lobisomem pode sair passeando através das paredes sem nenhum dano. Para passar através de uma parede que é apenas parcialmente sólida (digamos, uma parede de um prédio com alguma, mas não muita significância), o Narrador deve pedir um teste de Gnose para o lobisomem atravessá-la a salvo. Além disso, áreas de alta concentração tecnológica tendem a atrair espíritos da Weaver — muitos prédios de escritórios estão presentes na Penumbra como imensas camadas de teias com nenhuma estrutura real. Entretanto, você pode bater, esmagar e forçar seu caminho através da efêmera, como faria no mundo físico. No reino dos espíritos, todas as coisas são possíveis; algumas coisas tomam mais tempo e esforço do que outras.

Perigos ambientais também estão disponíveis. Por exemplo, um lobisomem que percorre atalhos estando em um avião certamente estará com problemas caso o avião não possua uma contraparte efêmera. (Lobisomens que buscam viajar pelo ar são avisados para executar o Ritual para Despertar Espíritos no avião antecipadamente, caso eles possam fazê-lo de forma escondida). É possível uma pessoa se afogar nas águas da Penumbra ou sufocar na Penumbra do espaço sideral — entretanto, metamorfos e espíritos podem fazer um teste de Gnose, dificuldade 6, para se adaptar a tais situações pela duração de uma cena. Fogos de efêmera ainda causam dano, mas na Penumbra de um ardente deserto ainda se pode sobreviver. O Narrador é a palavra final de quais perigos são “adaptáveis” e quais são perigosos não importando o que.

Além disso, ações direcionadas contra objetos no mundo físico afetam seu reflexo no mundo espiritual, e vice-versa. Se uma venerável igreja é derrubada para ser transformada em um estacionamento, você ainda pode senti-la na Penumbra, ao menos até a Weaver se mover por completo na nova construção. Se uma matilha força seu caminho através da mesma porta na Umbra, a porta física lentamente irá começar a se decompor. A matilha Umbral pode partir teias, esmagar o pequeno espírito da Weaver na fechadura, ou torcer a efêmera a seu redor com o Dom Abrir Selos. No mundo físico, as dobradiças

da porta começam a ranger, ou podem não fechar corretamente, ou o mecanismo da fechadura pode não funcionar da forma correta.

Uma destruição seletiva em áreas corrompidas na Umbra pode ajudar seus locais correspondentes a se recuperarem no mundo físico. Acabe com algumas centenas de negros e tóxicos espíritos de vermes dentro de um reflexo espiritual de um restaurante fast food como O'Tolleys e a mácula da Wyrn nas batatas fritas engorduradas irá sumir. Mas, novamente, essas ações são imprevisíveis. O depressivo palhaço que observa o barril de frituras pode pedir demissão naquele dia, ou a comida pode apenas parecer mais gostosa no dia seguinte. Esteja certo de que acabar com todas as árvores em uma floresta espiritual não irá promover uma floresta sadia e florida. Garou podem encarar os objetos Umbrais do mesmo modo, mas suas ações podem trazer diferentes resultados. Destruir o mal na Umbra não é o suficiente; os Garou vivem em ambos os mundos, e devem lutar em ambos os mundos para vencê-lo.

O reflexo dos animais, humanos e outras criaturas conscientes não podem ser destruídos dessa forma. Se um lobisomem ataca a sombra Penumbral de uma pessoa, essa pessoa sente um arrepio, a sensação proverbial de

Mistério Eterno

Quando os Garou vêem reflexos espirituais, eles interpretam o que eles encontraram em termos que eles compreendam. Se esses paralelos fossem sempre expressos do mesmo modo, a Umbra seria mais fácil de entender. Infelizmente, eles não são. Qualquer filhote sabe que espíritos de forma aracnídea servem à Weaver, por exemplo, mas esses espíritos nem sempre *aparecem* como aranhas da mesma espécie. Estranhas lagartas insetóides podem tecer fios de uma imundície pegajosa. Bolhas com tentáculos vibrantes podem flutuar sobre cintilantes matrizes de energia. As imagens da Umbra podem mudar; em áreas onde a Wyld é forte, elas podem se alterar rapidamente.

Usando a mesma analogia, a primeira vez que os Garou visitam um reino controlado pela Weaver, gigantescas aranhas podem correr até eles, tentando calcificá-los nas teias. Na próxima vez que eles chegarem até uma região controlada pela Weaver, humanóides repletos de tecnologias podem cercá-los, tentando subjugar-los através de nuvens de gases químicos. Na terceira vez, homens sem face, com camisas e gravatas podem tentar aprisioná-los com fitas vermelhas. Em cada caso, o mesmo *tipo* de espíritos da Weaver estão atacando (com as mesmas mecânicas de jogo), mas suas formas são diferentes. Até mesmo em reinos dominados por estase, as coisas podem alterar de região para região. Em resumo, os Garou devem prestar atenção (e os Narradores tomarem nota): A Umbra nunca é previsível.

que alguém caminhou em sua sepultura — mas nenhum outro efeito, além disso. O reflexo espiritual de uma pessoa não é a sua alma.

Esses princípios são absolutos? Claro que não. A Penumbra não é um reflexo exato da Terra. Como qualquer coisa que envolva espírito e magia, ela é caprichosa e imprevisível. Alguns Theurges dizem que todo objeto físico possui uma força espiritual por trás dele. Se os espíritos possuísem uma pequena consciência, eles seriam imprevisíveis, com uma vontade própria limitada. Isso frustra os hominídeos, mas cria grandes contos para os Galliards (e Narradores). Novamente, quanto mais distante se viaja, menos as leis terrestres se aplicam.

Despertando

Theurges acreditam que todo objeto no mundo físico possui um elemento de espírito em seu interior; afinal de contas, eles vêem evidências desse fato em primeira mão, toda vez em que pisam na Umbra. É uma simples consequência dos princípios que eles tanto prezam. Alguns objetos estão mais espiritualmente “mortos” do que outros. Um objeto transitório de pouca consequência ou significância possui uma reflexão muito fraca na Umbra, ou talvez sequer exista.

Alguns místicos são capazes de despertar um espírito que viva dentro de um objeto físico, particularmente com um ritual específico. Pode ser que ninguém se preocupe com um computador 386 negligenciado no fundo de um depósito, mas um Andarilho do Asfalto Theurge que execute o Ritual para Despertar Espíritos pode acordar o espírito que resida em seu interior. Em sua reflexão espiritual, um ninho de preguiçosos espíritos Aranha começam a se mover, se unindo em fragmentos de códigos e verificando arquivos de dados. Um parque de diversões pode ter sido abandonado anos atrás, mas se um Roedor de Ossos executar o mesmo ritual, ele pode achar mais fácil purificar o domínio sombrio a seu redor, possivelmente tornando-o uma parte vital da vizinhança novamente.

Humanos podem fazer isso a um nível mais limitado, todos os dias, mesmo que não estejam cientes disso. Quando uma pessoa emprega cuidado e atenção sobre um objeto físico, o espírito em seu interior se movimenta. Com o tempo, o objeto ganha importância, e seu reflexo na Umbra é fortalecido. Um carro de dez anos, enferrujando em uma garagem abandonada pode estar espiritualmente morto, ou até mesmo alimentando os espíritos da Wyrms. Se um mecânico o recupera e cuidadosamente conserta-o como um automóvel de época, o espírito em seu interior desperta. Ele pode eventualmente aparecer na Umbra, como fez dez anos atrás. Uma enfermaria repleta de brinquedos é circundada por um brilho na Umbra; um som que é bem cuidado pulsa com uma brilhante energia da Weaver.

Onde quer que a luz se apaga, a escuridão se espalha. Locais abandonados ou poluídos possuem suas próprias “reflexões sombrias.” Existem locais no mundo físico

onde crimes horríveis estão sendo cometidos, onde inocentes são abusados e vitimados. O mundo espiritual reflete essas ações também. Um abatedouro pode ser tingido de vermelho, ecoando os gritos dos animais que lá foram mortos. Se as pessoas da vizinhança sussurram preces quando passam pela “casa de assassinatos” abandonada, eles dão força à mácula espiritual que infesta o local. Um ritual simples pode não ser o suficiente para apagar tal atrocidade; um esforço ainda maior é necessário.

Espíritos da Wyrms são atraídos para locais onde vícios e pecados são fortes. Tais domínios sombrios são geralmente representados na Umbra com escuridão e sombras. Os humanos podem tentar ocultar alguns desses locais no mundo físico, mas eles são perfeitamente visíveis na Umbra. O fraco contorno de um humano pode possuir veias negras de corrupção, caso ele seja um solo fértil para a corrupção da Wyrms. Espíritos assombram tais pessoas, sussurrando e esperando até que o momento da posseção seja ideal.

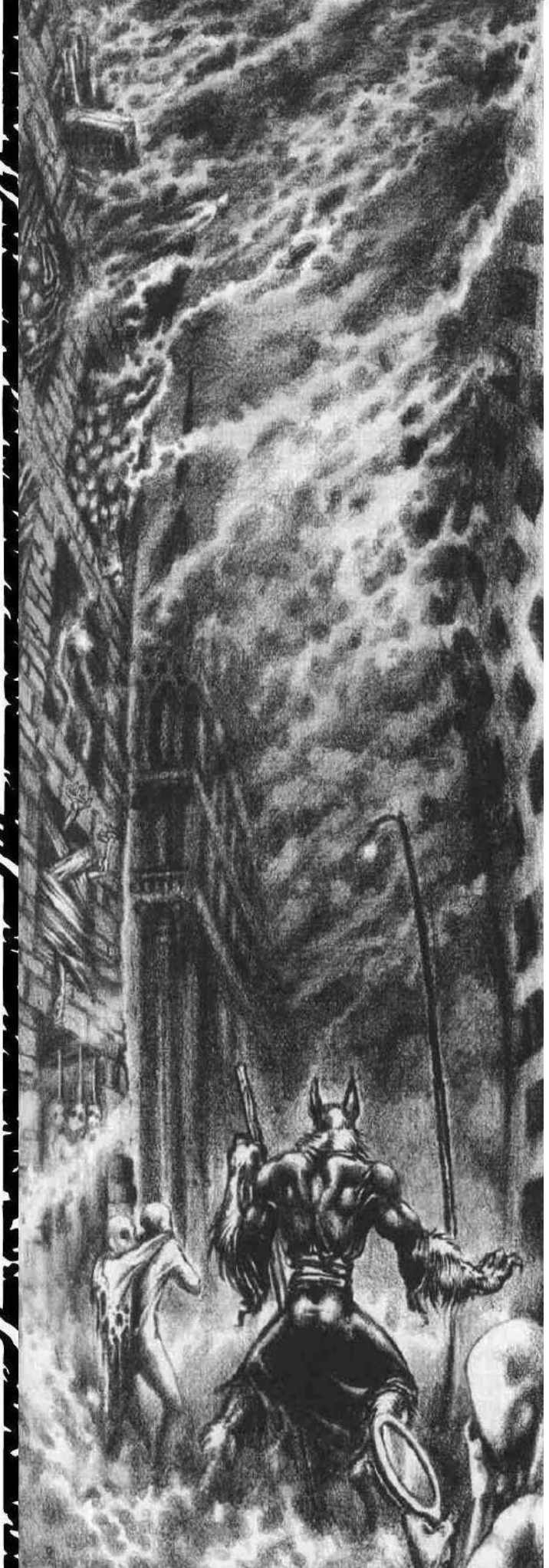
Deve ser observado que assim como há luz e escuridão, existem sempre tons de cinza. No mundo moderno, vastas partes da paisagem urbana são coloridas com ambiguidade moral.

Percepção Espiritual

Assim como os Garou podem passar entre os dois mundos (percorrendo atalhos), alguns espíritos podem passar da Penumbra para o reino terrestre e vice versa. Ao usar sua energia, eles podem se materializar no mundo físico. Eles podem a grosso modo adivinhar onde estão as coisas no reino físico ao observar suas reflexões espirituais. Espíritos da Wyld atraem a luz, já os espíritos da Wyrms, a escuridão. Alguns espíritos tentam possuir seres que eles observam do mundo físico. Essas efêmeras estão escondidas no mundo físico, mas às vezes são claramente visíveis no mundo espiritual. Um louco pode secretamente possuir um espírito da Wyld às suas costas, sussurrando loucuras; apenas na Umbra essa verdade oculta é revelada.

Sem o uso de Dons, fetiches ou bênçãos em particular, os Garou não são capazes de espreitar diretamente do mundo físico à Umbra. Até quando eles são capazes de entrar em transe místicos, suas visões do mundo espiritual são muito limitadas. Lobisomens acham muito mais fácil de “espreitar” da Penumbra para o mundo físico; os espíritos podem fazer exatamente a mesma coisa (e é assim que muitos Malditos encontram suas vítimas). Tentar tal feito requer uma sintonia e força espiritual, uma vez que envolve o reconhecimento do que as reflexões espirituais verdadeiramente representam. (Como parte disso, se um personagem está tentando ver do outro lado da Película, o número de dados de sua Percepção não pode exceder sua Gnose.)

Depois de observar o reino terrestre através da Película, influenciar o mundo físico requer que o Garou percorra atalhos novamente. Brincar com a Película sem parar faz com que a Weaver perceba. (Em termos de jogo,



se os jogadores ficarem passando de um lado para o outro da Película na mesma área repetidas vezes, a dificuldade para percorrer atalhos deve aumentar em 1 a cada vez após a primeira tentativa).

Outras Penumbrae

Garou de todas as tribos percorrem atalhos para a Penumbra regularmente, mas os Galliards e Theurges de algumas tribos contam histórias sobre outras Penumbrae. Aqueles que sentem uma necessidade de serem precisos ao tentar categorizar toda a criação algumas vezes referem à Penumbra descrita acima como a “Penumbra Próxima”. Há, entretanto, outras.

Essas outras Penumbrae raramente são visitadas, e não fazem parte dos destinos casuais de um lobisomem. O motivo é que elas não estão ligadas à Umbra Rasa — a fonte de poder espiritual de um metamorfo. É dito que o mundo físico joga uma sombra na Umbra Profunda e na Umbra Negra — e as estranhas Penumbrae são os resultados dessas lendas dos Garou. Os Peregrinos Silenciosos falam sobre uma “terra dos mortos”, um reino sombrio que pode ser acessado apenas através de rituais, assombrado por fantasmas ao invés de espíritos; os Portadores da Luz postulam sobre a existência de uma “Penumbra astral” e falam que é uma prima da Periferia. Até mesmo os Andarilhos do Asfalto se perguntam sobre a possibilidade de uma Penumbra ligada à realidade virtual e à rede do ciberespaço, apesar de ser difícil de imaginar tal coisa existindo antes do século XX. Felizmente, para os filhotes, essas teorias não são comuns; para a maioria a Penumbra Próxima é a Penumbra, a única que eles precisam conhecer.

As outras Penumbrae “verdadeiras” estão longe de serem uma experiência conhecida — as Penumbrae da lua e dos outros planetas do sistema solar. É teoricamente possível, ao menos segundo alguns Theurges, para um lobisomem achar um caminho através do mundo espiritual para a Penumbra de Marte ou Vênus — ou ainda mais além. A jornada não precisa ser letal, apesar de certamente ser difícil. Entretanto, sem vida para povoar os outros planetas e suas sombras espirituais, os espíritos lá certamente farão poucos aliados. Como pode ser possível convencer um espírito da virtude a preservar as florestas e oceanos do mundo se o espírito nunca viu um broto de planta ou uma poça d’água? Até o vácuo do espaço sideral é refletido na Penumbra, apesar da Película ser extremamente fraca entre os planetas e estrelas. Alguns poucos Ragabash fazem piadas dos místicos humanos que acreditam que não há um “espaço sideral” físico, que espaçonaves e satélites feitos por humanos são de alguma forma equipamentos mágicos que viajaram ao mundo espiritual. (“E chamam a **nós** de primitivos...”).

Ainda assim, místicos e ocultistas são informados com idéias associadas com tais corpos celestiais. Definições rudes podem nunca definir completamente os significados profundos e espirituais. Um Theurge pode dizer que Marte é um “planeta da guerra”, mas na verdade, Marte é governado pelo seu próprio Incarna

Planetário — e talvez até mesmo um Celestino acima desse Incarna. Um místico pode dizer que Marte possui uma influência nos eventos da Terra, mas o espírito do planeta pode perfeitamente ter suas próprias idéias. Quando alguém chega aos arredores do Reino Etéreo, ou medita aos céus em um Ádito, as vibrações desses mundos são fracamente perceptíveis, vibrando como a enigmática “música das esferas”. Os Portadores da Luz Interior podem passar toda a vida estudando essa estranha e iluminada musica.

Alguns heróis Garou ousam viajar através desses outros reinos. Cada Incarna tem sua própria sabedoria, assim como seus Dons e bênçãos. Assim como os Garou podem formar uma matilha baseada em um totem, os maiores heróis dos Garou podem formar uma matilha com um Incarna Planetário como totem. É claro que isso requer uma busca pela Umbra para achar o espírito totem. Em anos recentes, matilhas inteiras de anciões (os Garou de posto mais alto) têm tentado essas grandes buscas, para encontrar uma nova esperança para o mundo que morre a cada dia.

A Película

Há uma barreira entre a Terra e a Penumbra, uma construção que dizem ter sido erguida pela Weaver para manter a ordem no mundo físico. Os Garou devem passar pela Película para percorrer atalhos do mundo físico para o espiritual. Visionários descrevem o ato de passar através da Película como uma carícia sedosa, como uma pesada (algumas vezes impossivelmente pesada) cortina de veludo macia — assim, muitos Galliards poéticos se referem à Umbra como a Sombra de Veludo. Outros descrevem a sensação de passar por teias de aranha, rasgar fios negros para revelar uma luz brilhante, ou sentir o sopro de um sussurro.

A Película é uma criação da Weaver, e como tal, a barreira é mais grossa onde a ordem é mais forte. Nas profundezas dos centros das maiores cidades ou em escondidas áreas de alta segurança de laboratórios ultra tecnológicos, os Garou encontram extrema dificuldade para escapar para a Penumbra. Ali, as leis dos homens reinam supremas. Da mesma forma, nos lugares onde a natureza é mais forte, normalmente nas profundezas das matas, a Película é mais fraca. Meditando nas profundezas de uma floresta é mais fácil de imaginar o mundo como ele era antes da história humana começar.

Existem alguns lugares sagrados, onde rituais e magia são usados repetidamente e mantêm a Película fraca. Caerns são lugares de poder para os Garou, onde a força do mundo espiritual pode ser conjurada e focada, então, eles são os lugares da preferência dos filhotes, cliath ou outros viajantes Umbrais inexperientes para percorrer atalhos. A Película é bem menor em um caern e o risco é reduzido. (O fato de que os anciões Garou estão por perto para resgatar jovens matilhas caso eles não consigam atravessar a barreira é uma vantagem adicional.) Outros locais sobrenaturais freqüentados por criaturas ocultas diferentes — por exemplo, o círculo de pedra de um

grupo de druidas dos dias atuais ou o topo de uma colina onde é dito que as fadas chegam à Terra — possuem oportunidades similares. Mas tais locais são, quase sempre, protegidos de alguma maneira; o que os filhotes sabe é que tais locais possuem um perigo maior do que as áreas mundanas com uma forte Película.

Assim como existem outras Penumbrae, existem outras Películas também, mas muitos Garou não chegam a um acordo sobre isso. O reino dos mortos e outros lugares não podem ser acessados sem o uso de raros e secretos rituais, então a maioria dos lobisomens nunca se depararam com essas Películas “alternativas”. A maior parte do tempo, quando os lobisomens se referem à passagem através da Película para a Umbra, eles falam da Película entre a Terra e a Penumbra Média.

Percorrendo Atalhos e Ficando Preso

A jornada ao mundo espiritual não é algo a ser encarado levianamente. Filhotes são tolos ao tentar tal feito antes de seu Ritual de Passagem. Muitos hominídeos são espiritualmente fracos para tentar sem nenhum grande risco. Alguns até pensam que eles conhecem “atalhos” para o mundo espiritual, acreditando que já o viram antes em imaginações poéticas, depois de ingerirem drogas, ou durante intoxicação massiva. (Existem razões para essas ilusões, como nós veremos a seguir.) Filhotes Garou aprendem métodos mais simples. Meditar em frente uma superfície refletora é o mais direto.

Os Theurges Fianna apontam que devido ao fato do mundo espiritual ser um “reflexo” do mundo físico, um espelho ou um lago cristalino possuem a afinidade perfeita para focar tal mágica. Roedores de Ossos compartilham dessa crença, mas geralmente meditam em diferentes tipos de lamaçais. Uma superfície refletora é na verdade um auxílio de todas tribos. Espelhos são os mais comumente utilizados, mas não significam que são os únicos. Garou místicos ou iluminados acham fácil alcançar esses estados através de outros métodos. Filhos de Gaia podem preferir os estados alterados mencionados anteriormente. Um Portador da Luz pode varrer as pedras de um jardim zen ou respirar profundamente durante um kata de tai chi. Pessoas menos sintonizadas consigo mesmas acham a meditação difícil; o nome tradicional para percorrer atalhos, “alcançar”, adiciona esse esforço extra.

Muitos dos lobisomens carregam seus talismãs pessoais para ajuda-los a “alcançar” o outro lado da Película, baseando-se em diferentes tipos de objetos refletores. Um Uktena pode fitar um pedaço brilhante de jóia dado a ele pelo xamã tribal. Um Roedor de Ossos pode carregar um cantil extremamente polido. Um Andarilho do Asfalto pode brilhar com alegria com o visor verde luminescente de seu celular. Assim como há poucos absolutos no mundo espiritual, não há dois Garou que se relacionam com o local da mesma forma. (Em termos de jogo, um desses itens oferece -1 na dificuldade para percorrer atalhos, da mesma forma que faria um

espelho. Segundo a opção do Narrador, técnicas menos usuais de meditação, como um jardim zen de um Portador da Luz ou o estado alterado da consciência de um Filho de Gaia pode servir a um propósito similar, apesar de servir apenas para o Garou que está acostumado a meditar dessa forma.)

Claro que é possível obter uma falha crítica numa tentativa de percorrer atalhos. Tipicamente, se um espelho é usado como foco, a falha faz com que ele se quebre. Quando métodos menos tradicionais são usados, coisas mais estranhas podem acontecer. Coitado do Roedor de Ossos que fita um lago em um parque. Ele pode ver latas de refrigerante na água distraíndo sua atenção; se isso acontecer, ele pode começar a assoviar os jingles do refrigerante e eles ficarem horas e horas em sua cabeça. Algumas vezes pequenos “reinos de bolso” da criação da Weaver são presos na Película — um lobisomem pode se perceber preso no meio de um mesmo comercial ou música de sucesso, até que descubra um modo de sair.

Quando estranhos focos são usados, bizarros (e iluminadores) eventos podem ocorrer. Um celular pode receber chamadas de uma pessoa morta, que assombra o infeliz Andarilho do Asfalto que usava de sua tecnologia ao invés de uma meditação. Um espelho do tamanho de uma parede pode se tornar em uma casa de espelhos, refletindo as fraquezas morais de um Presa de Prata. O cantil pode produzir intoxicações debilitantes que os Dons não são capazes de dispersar. Não conte que na Umbra as coisas funcionaram exatamente como você quer. Cada um desses reinos de bolso possui uma solução para se sair dali. O vaidoso Presa de Prata pode negar suas roupas caras e maquiagem, enquanto o Roedor de Osso pode reciclar as latas que estão no lago.

Um Garou não têm que usar uma superfície refletora ao percorrer atalhos — é apenas mais seguro. Sem uma, o perigo mais comum ao passar pela Película é ficar preso nas teias da Weaver. Nesses casos, outro membro da matilha pode tentar passar pelo mesmo ponto e resgatar o pobre tolo. (Leia-se: Teste de Gnose com uma dificuldade maior.) As complicações podem aumentar: espíritos da Weaver podem atacar, ou um tesouro possuído pode se perder para sempre. Nunca é a mesma experiência. Afinal de contas, se as ações acarretassem nas mesmas conseqüências, a matilha permaneceria na Terra. Uma vez que se encara os perigos de uma jornada Umbral, a realidade da humanidade é deixada para trás.

Gnosticismo

“Por que a Umbra funciona dessa maneira?” perguntam os filhotes. **“Por que alguns Garou percorrem atalhos mais facilmente do que outros? Por que alcançar a Umbra é tão difícil?”**

Os Garou possuem várias explicações, e muitas delas estão corretas. Muitas delas contradizem várias outras, e ainda assim estão corretas. Alguns lobisomens não se importam, enquanto eles continuarem a atravessar a

Desligamento

Metamorfos são destinados a viver entre a Umbra e o mundo físico; eles são criaturas de ambos os mundos, e não fazem bem em não manter um equilíbrio entre os dois. Para cada ano que um lobisomem fica sem percorrer atalhos (seja para ou a partir da Umbra), adicione um à dificuldade efetiva de percorrer atalhos da próxima vez que ele tentar. (Essa contagem começa a partir da Primeira Mudança de um lobisomem, e não do dia de seu nascimento.) Esse ajuste pode elevar a dificuldade acima de 10; se um lobisomem passar dez anos na Umbra, ele pode, obviamente, nunca mais voltar. Nesse estágio, ele se tornou um espírito em sua totalidade.

Os Narradores podem permitir que os personagens se embrenhem em buscas para reduzir esse desligamento (desde que os personagens não esperem até que seja tarde demais.). Para aqueles metamorfos que possuem uma dificuldade maior para percorrer atalhos (como os Bastet, apesar de entrar e sair de um recanto contar como percorrer atalhos), o Narrador pode ser um pouco mais generoso com o limite de tempo. Lembre-se, porém, que essa regra tem a intenção de simular a necessidade de um metamorfo de reconhecer sua natureza tanto física quanto espiritual — permitir que um metamorfo negligencie a um desses lados sem nenhuma penalidade pode passar uma mensagem errada sobre o ambiente de **Lobisomem**.

Película de maneira segura. Filhotes sábios evitam contemplar tais questões completamente, e mantêm a cabeça em seus objetivos.

Uma explicação mística é comum: O mundo do Homem, o mundo físico, se tornou completamente corrupto. À medida que os Dias Finais se aproximam, o mundo está absolutamente infestado pela Wyrn, a Grande Serpente que corrompe e destrói tudo o que toca, acabando com toda a criação. Porém, os místicos e espiritualistas ainda podem sentir algo mais transcendental no mundo que os cerca, algo mágico que define os limites do mundo material. Alguns o chamam de espírito. Os Garou o chamam de Gnose.

Gnose é obtida via sabedoria e contemplação, intelecto e enigmas. Ela transcende a realidade do mundo físico. Na Terra, a Wyrn reina suprema, mas no mundo espiritual, a Wyld mantém-se firme. Se alguém for capaz de ignorar as tentações do mundo físico, esse alguém pode obter Gnose. A Wyrn seduz com vícios e pecados. A Weaver oferece confortos materiais e distrações. A maioria dos humanos modernos define o mundo de um modo que nega o misticismo e a magia. A Gnose transcende tais tentações.

Os Lobisomens seguem tradições muito mais antigas que a raça humana. Rituais que preservam um entendimento da Gnose que antecede toda a história humana, mas alguns Garou tropeçam no conhecimento por meios mais exóticos. Devido ao fato deles negarem muitos das convenções da humanidade, seja pelo asceticismo dos Portadores da Luz ou por um Roedor de Ossos que fareja urina, eles se mantêm de fora do mundo que a humanidade criou, eles lembram de como o mundo era. Através de sabedoria e meditação, os Garou escapam das garras da Weaver e da Wyrn para encontrar Gaia em sua forma mais pura.

A Periferia

Os humanos algumas vezes provam das maravilhas e da inspiração da Umbra, mas de maneira limitada. Você pode encarar a Periferia como um local entre a Terra e a Penumbra; alguns a chama de *Umbra Suave*. Místicos em suas buscas por visões podem vislumbrar um relance da Periferia em meio a fome e privação estética. Humanos com grande vontade e alterados por estados químicos podem testemunhar a Periferia através de uma neblina de intoxicação e loucura, apesar de que eles são incapazes de distinguir a Periferia de suas alucinações. Poetas em meio às suas imaginações, quando estão com seu poder criativo no auge, podem capturar pequenos fragmentos dessa realidade. Eles possuem um conhecimento bem limitado do espírito, ainda que um conhecimento maior do que a média das pessoas.

Os Galliards vêem a Periferia como um sinal do amor de Gaia, que algo tão rico e real pode alcançar as pessoas certas. Eles, algumas vezes, atribuem as sensações fornecidas pela Periferia à *Awen*, a sua musa criativa. Na verdade, alguns artistas e visionários Garou tentam alcançar a Periferia em busca de Awen através dessas atividades humanas. Outros a procuram nas profundezas da Umbra, ou insistem que ela não possui forma espiritual para ser encontrada. Independentemente disso, quando os dois mundos eram um só, a Periferia era mais próxima da consciência humana. Agora ela está mascarada pelas distrações do mundo moderno dos homens, escondida e confundida pela atividade incessante da Weaver e dos planos tiranos e draconianos da Wyrn.

A Periferia não é exatamente um local, é mais um estado mental, uma percepção espiritual aguçada que vem sozinha. Seus habitantes espirituais são poucos, e geralmente são espíritos abstratos como Chimerlings e Epihlings que vieram de outras Vistas ainda mais estranhas. Nenhum lobisomem descobriu um modo confiável de percorrer atalhos e chegar na Periferia; é mais fácil chegar em uma nuvem. Existem rumores de viajantes Umbrais que ficaram perdidos terem acidentalmente encontrado um caminho para a Periferia, ficando lado a lado com os sonhos e visões que inspiram poetas e os loucos.

Inocência Perdida

Quando um herói retorna da Umbra, está plenamente ciente do quanto o mundo físico é deficiente. Ele se lembra das histórias que seus anciões contavam a ele de “eras atrás, quando os dois mundos eram um só”. Como foi dito por um renomado Galliard, “Eles não eram peças de uma mesma fábrica; eles eram a mesma roupa. Eles não eram dois lados de uma mesma moeda; eles eram a face indivisível da realidade.” Até que, *algo* os separou para sempre. Depois de retornar do outro lado do espelho, o herói peregrino irá se perguntar: *Por quê?*

Muitos Garou acreditam que essa separação foi o resultado de alguma guerra na Telluriam, sem dúvidas de que é o resultado de uma separação na Tríade, as forças da Weaver, Wyld e Wyrn. Alguns culpam a Weaver: Em um mundo de imaginação ilimitada, a Weaver ficou louca tentando classificar, categorizar e separar tudo (bem parecido com o que alguns homínídeos fazem). Para afastar aquilo que ela não compreendia, seus servos espirituais ergueram a barreira entre os mundos. Alguns culpam a Wyrn: Quando ela ficou corrupta (é dito), a separação dos dois mundos foi o primeiro passo de sua campanha de destruir toda a criação. Outros simplesmente afirmam que não existe mais um lugar no mundo de pura energia da Wyld. Depois da criação de tudo, a força excessiva da Wyld tinha que ir para *algum lugar*; e com isso, a Umbra.

Contadores de histórias e conhecedores da cultura afirmam que no início da história, homens e mulheres estavam cientes da proximidade do mundo espiritual. À medida que os dois mundos foram se separando, a humanidade foi se afastando do mundo de magia e possibilidades infinitas, aprisionados em um reino frio, de fatos duros e uma realidade quantitativa. A vida se tornou desprovida de seu significado inerente.

No mundo moderno, os humanos não podem explicar o sentimento de perda no centro de seu ser. Alguns tentam preencher o vazio com qualquer coisa que possa se aproximar dos sentimentos transcendentais do mundo espiritual. Eles procuram por fracas aproximações deles sempre que podem — através de drogas, álcool, televisão, sexo sem sentido, gula, intelectualização — mas nada preenche o vazio. Os espíritos da Wyrn e da Weaver sabem como explorar esse desejo, aproveitando-se da fraqueza humana. A humanidade balança em um mundo frio em busca de algo que eles nunca mais conseguirão obter. Até mesmo algumas poucas Raças Metamórficas perderam muito de seu talento de andar pela Umbra, não sendo mais capazes de contar com sua proximidade.

Mas os Garou não se esqueceram. Os lobisomens se lembram, mesmo com suas memórias cheias de fúria. De um modo, a Umbra reflete a esperança, ideais e sonhos dos Garou. Eles renovam a luta contra a corrupção no mundo real encarando-a várias vezes no mundo

espiritual. À medida que o mundo morre, desespero e a falta de esperança rastejam pela Umbra, mas ao derrotar o mal em reinos distantes da Umbra, os lobisomens encontram a coragem e a força para encarar males similares no mundo real.

A Umbra Rasa

É fácil para os filhotes ficarem fascinados com seus passeios rápidos na Umbra; a Penumbra certamente possui maravilhas e desafios o bastante para manter uma matilha interessada (e ocupada). Porém, há mais na Umbra que isso, e muitos lobisomens de Posto mais alto procuram por um conhecimento mais rarefeito, coisas que não podem ser achadas na Sombra da Terra.

Para a maioria dos metamorfos, a Umbra Rasa é a Umbra. Sim, eles sabem que há mais do mundo espiritual do que a Umbra Rasa e tudo que ela contém — mas a Umbra Profunda e a Negra simplesmente não estão onde a guerra por Gaia está sendo lutada. Até mesmo os mais ambiciosos Ahroun sabem que se jogar na Umbra Profunda na esperança de “matar a Wyrn em seu covil” é não apenas suicídio, mas também virtualmente impossível. Similarmente, a Umbra Negra é o lugar dos mortos, e dos humanos mortos — quando um metamorfo morre, seu espírito é liberado para retornar à Umbra Rasa, para servir às gerações futuras, ou talvez até para nascer novamente.

Não, a Umbra Rasa é o que mais importa aos Garou e os outros Fera. Uma batalha ganha aqui pode ter grandes repercussões através dos mundos. Toda a dor do mundo pode ser achada em algum lugar daqui, seja num Reino Próximo ou mesmo vagando em manifestações de conceitos entre alguns lugares.

A maioria da Umbra Rasa é quase completamente sem forma; parece com o vácuo primordial que, de acordo com muitos mitos, gerou a Terra. O material dos espíritos da Umbra muda e se altera para se equiparar com quaisquer Zonas ou Reinos que estejam próximos; blocos de metal enferrujado vagam sem destino, próximos da Cicatriz, enquanto o mundo espiritual próximo de uma das moradas de Hélios é cheio de luz do sol. Não existe um “acima” ou “abaixo” fixos, apesar de que os lobisomens em uma trilha ou escalando a Teia Padrão podem perceber esses conceitos em um sentido relativo. Por exemplo, todos sabem que se deve ir para “cima” para chegar ao Reino Etéreo, enquanto que à medida que se aproxima do Abismo, um Garou pode sentir a gravidade do local puxando as coisas para “baixo”. Não é nenhuma surpresa que os Reinos Próximos são os melhores pontos de referência que alguém poderia querer na mutante paisagem do mundo espiritual.

Você pode, se quiser, colocar os Reinos Próximos como uma trança de esferas penduradas ao redor da Terra, como um brilhante colar de pérolas. É uma analogia errônea, mas a analogia funciona bem o suficiente para não levar mentes humanas à insanidade. Cada um desses reinos tem seu próprio grupo de leis e

regras, apesar de cada um também possuir seu próprio grau de imprevisões. As leis que colorem as percepções humanas da realidade não necessariamente são aplicadas nos Reinos Próximos — ao invés disso, os Reinos Próximos são governados pelo instintivo, pelo subconsciente. As coisas fazem um tipo diferente de sentido nos Reinos Próximos, onde “é assim que as coisas funcionam” é praticamente uma lei física.

Por exemplo, o Reino Próximo do Campo de Batalha é um lugar de guerras constantes, nunca interrompidas por uma trégua de paz. Certamente, humanos e metamorfos não buscam derramamento de sangue e vingança em todos os minutos de suas vidas — mas o Campo de Batalha é diferente. As maiores batalhas da história humana — e dos metamorfos — são constantemente encenadas no Campo de Batalha, sempre brilhando com o vigor de uma batalha recém iniciada. Enquanto alguém, humano ou espírito, lembrar-se de uma batalha — o Campo de Batalha irá executar essa batalha repetidas vezes. Não faz muito sentido para alguns, mas é assim na Umbra — enquanto a necessidade de guerra e derramamento de sangue existir nos corações mortais, as emanções do Campo de Batalha nunca poderão descansar suas armas.

Os eventos em um Reino Próximo fazem sentido, mas apenas de uma maneira mítica ou dramática. Uma vez que uma matilha tenha saído da trilha do Campo de batalha para encontrar uma grande batalha, eles acharão bem difícil retornar ao caminho de onde saíram. Eles devem lutar até sua horrenda conclusão. Depois que uma batalha começa, o único modo de escapar é sobreviver até o final. Se um herói morre antes, ele meramente recupera sua consciência em algum lugar entre os Reinos Próximos e a Penumbra. Estranhamente, é muito mais fácil de se regenerar no Campo de Batalha do que em qualquer outro reino — estranhamente para aqueles que não pensam nos termos do **porque** o Campo de Batalha existe. Lobisomens se curam rápido no Campo de Batalha por que as batalhas **devem** continuar. E lobisomens procuram o Campo de Batalha para compreender seus próprios ideais de batalhas heróicas; para alguns, uma busca sangrenta dessa natureza revela mais que uma simples introspecção.

Apesar disso não parecer uma sequência de eventos muito “realista”, essa é a “realidade” do Campo de Batalha. Incontáveis heróis seguiram a busca espiritual para esse Reino Próximo, reforçando esse mesmo grupo de “regras”. É possível que uma matilha visionária possa encontrar um modo inteiramente novo, alterando para sempre o modo com o reino é entendido, mas até lá, a saga é contada do mesmo modo. Coisas estranhas aconteceram, e às vezes ainda acontecem.

Reinos Maculados e Esquecidos

A Wyrn e a Weaver já começaram a reivindicar alguns dos Reinos Próximos para si mesmas. A Cicatriz é um tipo de reino bem diferente. Tanto a Wyrn quanto a Weaver são fortes aqui, e a desesperança prevalece. Uma

paisagem sem fim de imundície e devastação urbana, que aprisiona espíritos que ali vivem em rotinas de escravidão e servidão. Eles perambulam entre as fábricas e escritórios. Muitos esqueceram de que são espíritos, e eles, vagarosamente, perdem sua energia.

Garou que atacam a Cicatriz devem seguir essas mesmas “regras”, geralmente sucumbindo a elas contra a sua vontade. Eles podem até esquecer o objetivo de sua busca durante o caminho. Uma patrulha de Aranhas Malditas pode capturá-los, forçá-los à escravidão, e tirar a Gnose deles, como dos espíritos que caçam. Eles podem esquecer de seus ideais, tendo-os substituídos por uma riqueza material (e bastante transitória). Existem modos de despertar os espíritos que estão aprisionados, mas essas leis são únicas à Cicatriz. Compreendendo a Cicatriz, qualquer um seria capaz de entender por que os lobisomens lupinos temem as cidades, ou no mínimo, ser treinados para lutar contra a Weaver e a Wyrn no mundo físico do mesmo modo que os hominídeos.

Em anos recentes, tem se tornado mais difícil de encontrar alguns dos mais velhos, e menos conhecidos reinos. Como um exemplo, os Fianna começam a perceber que menos matilhas retornam de suas buscas para encontrar o famoso Portal de Arcádia. Antes os trods das fadas permitiram aos heróis a tentar a longa e perigosa jornada às distantes praias de Arcádia, mas muitos desses caminhos foram quebrados ou destruídos. Os contos das matilhas que retornam se tornaram mais díspares e os cínicos insistem que assim como os Últimos Dias se aproximam, todos os Reinos Próximos irão desaparecer. Mas outros lobisomens se recusam a ser tão pessimistas. Apenas o tempo não pode destruir os Reinos Próximos, eles dizem — apenas uma falha em ganhar a guerra.

Os Principais Reinos Próximos

Os épicos Garou mencionam os Reinos Próximos mais do que qualquer outro destino além da Penumbra. Talvez contar histórias de tais lugares os mantenha vigorosos e saudáveis. Apesar deles terem sido mencionados no livro básico, temos aqui de novo um resumo rápido dos Reinos Próximos mais conhecidos pelos Garou:

•**Abismo:** Uma lágrima na fábrica da criação, o Abismo é o precipício que consome tudo que é esquecido ou abandonado. Em suas profundezas estão coisas que há muito se foram, e coisas que são melhores deixadas esquecidas. À medida que o Apocalipse se aproxima, ele aumenta gradativamente.

•**Reino Etéreo:** Estendendo-se entre os céus Umbrais, porções do Reino Etéreo formam a barreira entre a Terra e a Umbra Profunda. Garou poderosos supervisionam Áditos, locais onde viajantes podem passar através da Película da Terra para outros mundos; muitos desses reinos distantes são defendidos pela tribo dos Portadores da Luz Interior. Totens etéreos possuem uma grande influência nesse reino — os “Incarnae

planetários” de Luna e Hélios estão dentre os mais poderosos.

•**Portal de Arcádia:** Aqui alguém encontrará uma relíquia morta de uma era passada, e talvez sinais do futuro. Esse reino é a manifestação das fadas na Umbra Rasa, um lugar onde emanções imbuídas de energia feérica interpretam os papéis clássicos dos mitos das fadas. Entretanto, o apuro pelo qual passam as fadas tem afetado esse reino; um Inverno Sem Fim vagarosamente avança pela paisagem, destruindo os modos antigos. Se os Garou procuram verdades sobre o passado do Povo Justo, é bom que eles se apressem.

•**Reino da Atrocidade:** Milênios de sofrimentos de todas as vítimas do mundo criaram o Reino da Atrocidade; um lugar onde as piores crueldades e torturas são imortalizadas. Nenhum Garou procura esse lugar por glória — aqueles que aqui vêm, vêm para aprender, não importa quão dolorosa seja a lição.

•**Campo de Batalha:** Um reino dedicado à guerra e aos conflitos em todas suas formas, o Campo de Batalha irá permanecer forte enquanto as pessoas fizerem guerras umas com as outras. Ecos espirituais de batalhas históricas continuam vivos aqui: conflitos tribais durante o Impergium, invasões romanas, os ataques dos Senhores das Sombras aos ninhos dos vampiros, as duas Guerras Mundiais, e por aí vai. Espíritos, sombras e acampamentos de lobisomens também começam a se unir ao redor de um campo vazio, chamado de Planície de Vigard, onde eles acreditam que a batalha do Apocalipse irá iniciar.

•**Reino Cibernético:** A guerra contra a Weaver chegou aos arranha-céus de aço e vidro do Reino Cibernético. Na imundície urbana das ruas abaixo, anarquistas e idealistas juntam suas forças. Bem acima, a Weaver domina um reino high-tech. “Escadas corporativas” de teias se esticam por entre muitas milhas na vertical. Terminais de computadores espalhados pelos níveis superiores garantem acesso a um sub-reino conhecido como Teia Digital.

•**Érebo:** A fúria de Gaia se manifesta em cavernas abaixo da paisagem Umbral, onde Garou fracassados pagam por seus maiores pecados. Grupos de sinistros Crinos, negros ou prateados, executam punições contra lobisomens. Seus pecados se vão em um rio de prata derretida. Visitantes podem passar e aprender com o erro dos outros... ou podem desafiar os grupos por conhecimento e poder. Charyss governa o local, observando do parapeito de um castelo no centro do lago de prata.

•**Fluxo:** Tudo é possível nesse reino altamente transitório. Quando a Wyld desapareceu de Gaia, é dito, ela deixou seu coração nas profundezas da Umbra. Agora a Weaver o encontrou e o aprisionou no Reino Próximo

do Fluxo. A loucura pura e energia brotam aqui.

•**Reino Lendário:** As lendas dos Garou continuam vivas. Matilhas no Reino Lendário podem experimentar as vidas de seus antepassados. Incorporando as lendas de todas as tribos, foi criado um reino fantástico e mítico, um lugar que nunca foi, mas existirá até o final dos tempos. Galliards dão força a esse reino quando recontam os contos dos dias antigos.

•**Malfeas:** Assim como o Reino Cibernético pulsa com o crescente poder da Weaver, Malfeas comporta o doentio poderio da Wyrn. Apesar da Wyrn em si residir na Umbra Profunda, seus servos mais corruptos se reúnem aqui, no reino nascido de seus piores pesadelos.

•**Pangéia:** Um força a esse reino civilização. Um mundo anterior ao Impergium. Pangéia é a memória espiritual da Terra primitiva, como ela era e como ela seria. Reis dinossauros e tribos humanas de pele bronzeada vivem ali, como espíritos da Pangéia. Matilhas são conhecidas por se degenerarem nesse local com o passar do tempo, se assemelhando com seus antigos ancestrais a cada dia que se passa.

•**Cicatriz:** Criado durante a Revolução Industrial, esse reino refletia a eficiência idealística da perfeição mecânica. A Wyrn e a Weaver desde então clamaram esse reino como delas, sacrificando espíritos capturados para criar fetiches maculados pela Wyrn. Os pesadelos de todos os empregados ganham vida aqui. Os horrores do local de trabalho triunfam na Cicatriz.

•**País do Verão:** Esse é outro reino que está gradativamente desaparecendo, tornando-se perdido nas profundezas da Umbra. É um mundo do amor puro, incorruptível de Gaia, onde ela oferece sua benção a todos que deveriam recebê-la. Alguns Garou debatem se ele ainda existe.

•**Toca dos Lobos:** Ao chegar na Toca dos Lobos, todos os lobisomens imediatamente assumem sua forma lupina... e não conseguem sair mais dela. Para sobreviver, deve-se dominar os modos do lobo. Aqui se encontram grandes imensidões de mata selvagem, as respostas para os mistérios primitivos que o mundo esqueceu, e até mesmo labirintos urbanos onde animais são caçados e temidos. Hominídeos são, algumas vezes, enviados para uma busca na Toca dos Lobos quando anciões lupinos estão enfurecidos.

Aislings e Buscas Espirituais

Na verdade, achar seu caminho para um Reino Próximo, ou qualquer outro destino, é uma conquista em si. Galliards e outros contadores de histórias costumam dizer que se você está procurando por algo na Umbra, e você está destinado a encontrá-lo, você irá conseguir. Buscas na Umbra são dramáticas, mas também

completamente estranhas. Os Garou contam maravilhosas (e algumas vezes épicas) histórias de heróis que deixaram o mundo para trás para fazerem uma busca pela Umbra. O herói deixa o mundo que conhece para encarar o desconhecido. Tais jornadas são chamadas de Aislings, ou “buscas espirituais”. Visionários acham um caminho para viajar além da Penumbra aos outros reinos, às vezes guiados apenas por um vago conhecimento do que eles procuram.

Uma das buscas mais comuns na Umbra é a busca pelo totem da matilha. Os Garou se referem a essa jornada como um tipo de busca por visões (apesar de que os Wendigo possuem uma distinta Busca por Visões). Os heróis primeiro se purificam numa cerimônia, então untam uma mistura de saliva e artemísia acima de seus olhos. Ritualmente, eles percorrem atalhos. Quando abrem os olhos, eles podem ver evidências de que o espírito totem está próximo.

Cada tribo pode encontrar seu próprio conjunto de trilhas, pistas ou rastros que levam ao espírito, sejam elas pegadas, vítimas, um número de telefone em uma caderneta efêmera, ou o que quer que seja. Se a matilha puder resolver os enigmas que encontrarem, ou destruir os espíritos maléficos que barram seu caminho, eles podem alcançar o espírito totem e ritualmente uni-lo a eles. A busca por visões é completada quando a matilha executa o Ritual do Totem, declarando sua aliança a ele e a seus ideais.

Muitas buscas espirituais seguem a mesma seqüência de eventos. O herói deixa as leis e a realidade de seu mundo para trás, alcança uma compreensão através de estudos de um estranho e novo reino, e então, de maneira segura, retorna para trazer tal sabedoria para o “mundo real”. Matilhas mais renomadas aspiram buscas mais épicas. Por exemplo, existem poucos atalhos para um Reino Próximo. Uma matilha que procura um deles viaja até a Penumbra até acharem algo que os leve até essa outra dimensão.

Algumas vezes, a trilha é direta. Espíritos que fizeram essa jornada muitas e muitas vezes deixam trilhas para trás, e os Garou podem segui-las. Essas trilhas e outros “sinais” são chamados de *airts*, e eles possuem muitas formas. Eles podem ser trilhos brilhantes, pegadas ocultas, odores incomuns, trechos de memórias esquecidas ou apenas uma camisa estranha. Um Roedor de Ossos pode ler os rótulos dos pacotes de leite descartados por um sedento espírito do rato em seu caminho para a Cicatriz, enquanto um Wendigo pode ler as vísceras de feras que um espírito do carcaju tenha matado. Espíritos, como era de se esperar, são adeptos incomuns da leitura de tais sinais, normalmente usando o Encanto: Sentido de Direção.

Muitos reinos menores estão entre a Penumbra e os Reinos Próximos, normalmente contendo um pouco de ambos os lugares. Um Andarilho do Asfalto pode conduzir sua Matilha até a Cicatriz seguindo os passeios da cidade, correndo por eles em grande velocidade. Um Roedor de Ossos pode cavar sob um gigantesco espírito

do lixo até que encontre um túnel. Assim, o Andarilho do Asfalto pode ver uma repetição sem fim de uma série de ruas e construções idênticas, onde espíritos da barata revelam as direções em código. O Roedor de Ossos, por outro lado, pode descobrir um maravilhoso esgoto onde legiões de espíritos rato estão se unindo para outro ataque à Cicatriz. A viagem é tão importante quanto o destino, e dois alfas não conduzirão sua matilha a um Reino Próximo da mesma maneira. A viagem nunca é, exatamente, a mesma.

Trilhas Espirituais

A navegação Umbral nem sempre se baseia em seguir espíritos totens (ou o seu destino). Um Theurge sábio pode ser capaz de barganhar com um espírito para conduzi-lo para um reino que o espírito conheça, mas alguns efêmeras são espertos o suficiente para conduzir e direcionar viajantes para lugares que eles não querem ir. Matilhas possuem espíritos totens para ajudá-las, mas algumas vezes um verdadeiro herói se aventura no mundo espiritual sozinho, em uma busca pessoal. Os Garou podem se separar do resto da matilha, ou viajar com outros metamorfos que os traíam. Quando tudo parece perdido, existem meios de achar seu caminho de volta. A geografia Umbral e determinados efêmera que direcionam os viajantes são coletivamente conhecidos como trilhas espirituais.

Pontes da lua são, talvez, a melhor forma de trilha espiritual conhecida. Os Garou as abrem para viajar entre caerns durante suas cerimônias. Manter as duas extremidades de uma ponte da lua viável requer uma Pedra da Lua em cada uma delas, assim como uma diplomacia regular entre as seitas. O ápice de uma ponte da lua passa pelas extremidades do Reino Etéreo (mencionado acima), e é mantida segura e sagrada por Luna. Ninguém nos registros históricos dos Garou já tentou desfazer as paredes de uma ponte da lua durante sua viagem; se alguém já conseguiu, a vingança de Luna contra essa pessoa foi sem dúvida poderosa suficiente para removê-la dos registros.

Trilhas da lua são caminhos de luz lunar que conectam a Umbra durante a noite. Um Garou que seguir Luna com grande devoção pode ser recompensado com uma visão de uma trilha. Seguir viagem através delas não é isento de risco. Uma trilha da lua tem seus perigos de acordo com a fase da lua atual.

—Durante a lua cheia, espíritos hostis podem ser atraídos para a trilha, e lá aguardam viajantes tolos e desavisados para emboscá-los.

—Durante a lua minguante, os espíritos podem bloquear a trilha, exigindo chiminage na forma de canções e histórias (mesmo que a matilha tenha que sair de seu caminho para descobrir algo que os agrada).

—A trilha da meia lua é contestada pela Wyrn, Wyld e Weaver, ou até mesmo por cortes de espíritos. Amatilha pode precisar negociar com eles, mudando suas alianças ou quebrando pactos.

Odores na Umbra

O método mais comum para rastrear espíritos é através do faro. Animais (incluindo lobos) geralmente usam os cheiros do plano físico para interpretar o mundo de maneiras que os humanos não são capazes. Essa tendência é mais forte no mundo espiritual, uma vez que muitas distrações físicas inconseqüentes não existem mais.

Os Garou podem usar Percepção + Instinto Primitivo para rastrear lugares, espíritos, ou até mesmo conceitos na Umbra (a dificuldade depende de quão esotérica ou “distante” a caça está). Os cheiros envolvidos não possuem correlação com nenhum cheiro na Terra; efeitos sinestésicos são completamente possíveis. (“Que cheiro é esse?” “É da cor azul!”) Segundo as escolhas do Narrador, eventos de um passado recente podem ser farejados, apesar de que descrever eventos através do faro pode ser tão desafiador quanto percorrer atalhos. O Narrador tem a prerrogativa de limitar essa habilidade quando necessário, uma vez que nada no mundo espiritual é absoluto. Como uma outra regra opcional, um Garou não pode usar mais dados de Instinto Primitivo do que seu nível de Enigmas.

—Enquanto a lua crescente está visível, espíritos guardiões e outros adversários exigem a resolução de enigmas. Quebra-cabeças predominam.

—Na lua nova, a trilha está, obviamente, quebrada, ou pode ser vista muito dificilmente, exigindo que os viajantes usem de sua introspecção para encontrar seus caminhos.

Por comparação, espíritos que viajam pelas mesmas airts durante muito tempo deixam rastros espirituais, caminhos que podem ser fisicamente seguidos. Espíritos da Wyld deixam um rastro de um vigor renovado e repleto de energia, enquanto os espíritos da Wyrn podem poluir ou saquear suas trilhas espirituais, imbuindo-as de desespero e miséria. Como dito nas regras principais, a dificuldade dos rastros espirituais é sua provisoriedade; um vento Umbral forte pode facilmente destruí-los.

Portais espirituais são descobertas valiosas, já que eles levam instantaneamente de uma área para a outra. Infelizmente, muitos deles não duram por muito tempo. O mais duradouro, o portal entre a Umbra e a mítica Arcádia, durou por séculos da história da Terra, e agora deve estar perdido para sempre.

Além desses quatro métodos bem conhecidos, existem outros mais incomuns. Os Roedores de Ossos falam com reverência do Metrô, um trem Umbral misterioso usado pela tribo. Alguns podem encontrá-lo apenas após épicas sessões de intoxicação, dando a ele o apelido de “Trem da Noite”. Os Peregrinos Silenciosos sabem que existe outro veículo que passa pelas terras dos

mortos, um “Expresso da Meia-Noite” que frequenta todos os lugares dos mortos, enquanto os Nuwisha contam histórias implausíveis e enganadoras sobre seu próprio e spectral *Trem Fantasma*.

A geografia Umbral não tem que seguir as regras terrestres, é claro. O mundo espiritual não é limitado a vastas planícies e paisagens naturais. Matilhas que seguem trilhas espirituais podem se encontrar nas costas de um gigante adormecido, flutuando em tubos de líquidos viscosos, vagando por correntes de ar frio ou forçados para baixo de uma espiral. Desabrocham como flores e músicos escalam montanhas de notas musicais. Carregadores de massinha com gravatas espelhadas dirigem caminhões através de clichês hippies. O céu não é mais o limite.

Espíritos da Weaver e a Teia Padrão

A Teia Padrão é um outro tipo de trilha espiritual, uma que é usada principalmente pelas forças da Weaver — mas algumas vezes também por aqueles que lutam contra elas. Desde que a Weaver Insana ergueu muitas das Películas entre os reinos, domínios e até entre as Penumbrae, seus servos espirituais podem chegar a praticamente qualquer lugar através da Teia.

O padrão é tão complexo que é praticamente impossível de entendê-lo sem o Dom dos Andarilhos do Asfalto (e Theurge): Viajante da Teia (veja Apêndice). Conjurar ou comandar espíritos da Weaver também pode

funcionar. Lembrar onde uma trilha conduz requer um teste de Inteligência + Enigmas (dificuldade 7). Tais atalhos não estão livres do perigo; e os listados aqui são apenas alguns dos perigos que aparecem nas viagens pela Teia (Nota: Esses perigos também podem ser encontrados em qualquer lugar onde a Weaver seja forte, como as barreiras entre os diferentes reinos, domínios, sub-reinos e dimensões).

- Um grande e poderoso Incarna da Weaver aparece em toda sua multifacetada glória. Subjugá-lo talvez seja a melhor opção, apesar de que um esperto negociador pode ser capaz de enganar o Incarna a revelar informações ou fazer um favor para a matilha.

- Wyldings atacam a matilha, confundindo seus membros com os servos da Weaver Insana. Sua hostilidade e natureza estranha é tanta que negociações praticamente não possuem chance de funcionar. Esse é um bom modo de frisar que nenhum membro da Tríade, nem mesmo a Wyld, é “amistoso” aos Garou.

- Muitas teias padrões se unem em uma conexão de teias, criando um domínio dominado pela Weaver. Talvez exista um terminal ali conduzindo da Teia Digital para o Reino Cibernético.

- Algumas seções da Teia são corroídas pela mácula da Wyrms. A Wyrms algumas vezes corrompe as aranhas da Weaver, transformando-as em Aranhas da Ruína, resultando em extensas teias ácidas, nuvens de gás tóxico, e outros perigos. Espíritos da Weaver corrompidos



pela Wyrn não costumam deixar os lobisomens que usam o Dom Viajante da Rede em paz.

•Objetos calcificados podem ser encontrados pelas teias: espíritos mortos, fetiches de poder menor, metamorfos em animação suspensa, cadáveres putrefatos, e outras coisas. Um Garou corajoso pode ter que superar emboscadas, ligas pegajosas das teias ou até mesmo vítimas possuídas para libertar os prisioneiros. Aranhas da Ruína montam armadilhas ao redor de tais objetos, e heróis podem não perceber o perigo até que seja tarde demais.

•Geomídeos informativos são nós de informação rodeados por Geomídeos de Ataque. Muitos são efêmeras da perfeição platônica ou poliedral, lidando com intrusos com uma cruel eficiência. Um viajante experiente pode ser capaz de trocar informações, ou um geomídeo isolado pode exigir informação (“...informação, informação...”) a qualquer um que passe por ele.

Mitos e Lendas

Heroísmo tem um grande papel no mundo dos espíritos. Enquanto filhotes viajam para a Penumbra por gerações e gerações, muitos dos reinos Umbrais são indefinidos e desconhecidos. Quando um herói viaja para um reino pela primeira vez ou tenta uma tarefa que seria impossível no “mundo real”, ele está tendo uma grande oportunidade. Isso é parte do que faz dele um herói. Ele é um pioneiro; se ele for bem sucedido, outros irão segui-lo.

Os lobisomens reconhecem o heroísmo recompensando com renome; como parte disso, os Galliards recontam os contos de renome sem parar. Garou lendários inspiram cliath e filhotes a seguir suas pegadas e tomar as mesmas jornadas para assim provar o seu heroísmo. Teoricamente, isso reforça a estrutura da Umbra, tornando o impossível cada vez mais possível. Se lobisomens suficientes visitarem o mesmo reino, eles dão força espiritual a ele, tornando-o significativo. Se Galliards suficiente recontarem os contos do reino, isso reforça ainda mais os reinos que eles descrevem, solidificando a “realidade” deles.

Dessa forma, o mundo espiritual reflete os ideais e aspirações dos Garou. O Campo de Batalha foi moldado por heróis que recriaram grandes atos históricos de coragem, assim como a Cicatriz e o Reino da Atrocidade são expandidos a cada dia graças ao horror humano. Mas quando um herói tenta um grande feito pela primeira vez — seja Join-the-Milhe-High ao percorrer atalhos para fora de um avião ou Klaital dos Portadores da Luz descer ao Abismo — qualquer coisa pode acontecer. Heróis, mitos e lendas ajudam a moldar a Umbra. Seus atos ressoam até o fim dos tempos.

•Geomídeos estruturais erguem e desenvolvem novas áreas na Teia, algumas vezes com um pequeno propósito lógico por trás dessas áreas. Aranhas Padrão os ajudam como servos. E matilhas de Garou são um bom e forte material de construção.

Viagens Longas e Estranhas

A Umbra é tão ilimitada quanto a imaginação. Até mesmo a Umbra Rasa é muito grande para se medir. Incontáveis Galliard e viajantes Umbrais tentaram definir seus alcances mais distantes, inventando novos vocábulos para definir o impossível. Alguns termos predominam, mas uma vez que a Umbra continuamente cria novos reinos de curta vida, novas descrições e idéias surgem todo o tempo.

Domínios

Domínios são lugares na Umbra sustentados por uma energia espiritual exterior, geralmente vinda de criaturas sobrenaturais. As terras natais das tribos são o melhor exemplo. A força espiritual de cada tribo e de seu totem tribal cria um reino onde eles podem interagir com os reflexos dos grandes heróis Garou. Cada um é um sonho dos maiores ideais de uma tribo. Os sonhos e a força das várias tribos fortalecem essas entidades. (Ou talvez o Reino Lendário conceda sonhos e força aos Garou. Quem sabe?)

Para exploradores que precisam definir e classificar, chimares, recantos, lunae e todos os outros reinos descritos nessa seção são domínios. Domínios que são mantidos pela Wyrn, Weaver ou Wyld são chamados de domínios Triáticos. (Theurges que constantemente precisam usar tais vocábulos precisos são chamados de pretensiosos sabe-tudo.) Para os visionários que acreditam que a Umbra é transcendental, é melhor apenas visitar esses lugares em primeira-mão, e preocupar-se com definições depois.

Domínios Triáticos

Domínios Sombrios são reinos que refletem tanto os ideais mais perversos e profanos da Wyrn ou o estático e desumano plano da Weaver. Alguns se formam na Penumbra, alterando a realidade para favorecer os desejos dos espíritos que os controlam. Outros agrupam-se ao redor dos Buracos do Inferno ou Teias (descrito abaixo). Lobisomens podem destruir um Domínio Sombrio curando um ambiente específico na Terra, destruindo uma construção específica na Cicatriz, ou matando espíritos suficientes no domínio para minar e recanalizar sua energia. Com poderosos Domínios Sombrios, todas as três tarefas são necessárias, fazendo com que a purificação de tal lugar seja uma missão ideal para uma matilha de jovens Garou. Cada Domínio Sombrio purificado é uma vitória contra a Wyrn ou a Weaver.

Clareiras são domínios onde a Wyld é suprema. Seus reflexos terrestres são lugares de grande beleza, enquanto suas sombras na Penumbra são ideais para meditação.

Trilhas da lua criadas a partir de Clareiras são, geralmente, seguras contra as depredações da Wyrm. Muitas Clareiras possuem portões e outros airts que conduzem até reinos naturais como a Pangéia e a Toca dos Lobos.

Buracos do Inferno são domínios a serviço da Wyrm, áreas desoladas totalmente corrompidas por poluentes. Alguns cospem chamas tóxicas na Penumbra, ou brilham com uma radioatividade doentia. A simples presença deles limita o uso de Gnose e Dons a um Garou, mas eles também concedem Fúria (geralmente de 1 a 3 pontos) a qualquer lobisomens que os vê pela primeira vez. A presença deles é um insulto, uma blasfêmia contra a Mãe Terra, pois eles são fossos que extraem energia das profundezas dos reinos de Malfeas. Malditos se regozijam e acasalam nesses locais. Até o simples ato de entrar em um pode ferir gravemente um Garou; em termos de jogo, perigos como radiação e chamas tóxicas estão presentes em sua forma espiritual. Muitos Buracos do Inferno conduzem até Malfeas.

Teias estão calcificadas em estase pela Weaver, mantidas como representações de cidades ou reinos urbanos, mostrando o que elas irão parecer quando as teias da Weaver tiverem dominado-as por completo. Muitas são os “Domínios Sombrios” da Weaver: Elas são encontradas na Penumbra e são sombras correspondentes a locais físicos na Terra. Teias são sustentadas pela opressão e conformidade de suas contrapartes físicas. A força da Wyld é fraca nesses locais. (Em termos de jogo, as dificuldades para mudar de forma ou de Dons dependentes da Wyld aumentam em 2.) Geralmente é possível viajar pela Teia Padrão (descrita acima) a partir de um desses locais, mas novamente, tais trilhas espirituais são usadas pelas forças da Weaver também. Muitas Teias conduzem ao Reinos Próximos da Cicatriz e ao Reino Cibernético.

Assim como as Clareiras são encontradas na Penumbra, Wyldings são encontrados na Umbra Rasa e na Umbra Profunda. Espíritos da Wyld e efêmera se reúnem ali, em redemoinhos, espirais, nuvens e outras formas mais perturbadoras. As leis e estruturas de tais lugares podem mudar em um piscar de olhos. Alguns Wyldings na Umbra Rasa contém Áditos que conduzem até a Umbra Profunda, ainda que escape puro caos e loucura em seu domínio. Garou já enlouqueceram ao entrar em tais lugares (vagarosamente perdendo sua Força de Vontade, Gnose e sanidade). Alguns acreditam que Wyldings retiram sua força de um Reino Próximo chamado Fluxo. Muitos Wyldings possuem portais até o Fluxo, mas, o Fluxo leva a muitos locais estranhos.

Outros Domínios

Chimares são domínios de sonhos individuais. Alguns Theurges acreditam que cada pessoa que dorme possui um domínio privado, onde acontece os seus sonhos. Se isso é verdade, então os lobisomens e os espíritos da Wyrm podem entrar e afetar esses sonhos, alterando-os de forma sutil. Nas raras ocasiões em que

Chimares são encontrados, neblinas circulam o esboço Penumbral da pessoa adormecida. Tais domínios possuem seus próprios perigos, incluindo espíritos chamados Fragmentos e Malditos dos Sonhos. Em algumas lendas é dito que magos e vampiros possuem Chimares extremamente poderosas. Não importa que é o criador, mas quando o sonhador acorda, todos dentro do domínio são arremessados na Zona Onírica ou em algum sub-reino pela Penumbra. Todas Chimares estão conectadas à Zona Onírica (detalhada abaixo).

Recantos são domínios na Penumbra criados pelos Bastet, os metamorfos gato. Ao criar um recanto, o gato evita que Teias e Domínios Sombrios sejam formados naquela área da Penumbra. Até mesmo outros Fera (isso é, outros metamorfos) possuem problemas para entrar em tais reinos, apesar de que é dito que os Ratkin são capazes de criar buracos neles (uma questão de muito debate). Os Bastet podem desafiar qualquer Garou que passe pelo território físico ao redor de um recanto. Há rumores de que outros Fera constroem suas próprias versões de recantos, principalmente os Ananasi.

Lunae são formados onde trilhas da lua se cruzam, ou se reúnem em um ponto onde pontes da lua passam regularmente. O Celestino Luna fornece sua iminência espiritual à área. Seus servidores espirituais, os Lunas, se reúnem nesses locais. Uma matilha sortuda que encontrar um pode descansar e meditar ali com uma segurança relativa em meio a uma jornada perigosa. Matilhas que são dedicadas ao Incarna Phoebe, que a adotaram como totem, podem ganhar Dons que possam ser usados aqui. Um dos rituais de Phoebe permite as matilhas de suas crianças viajar de um lunae para a lua.

Epifanias

Epifanias são reinos do pensamento puro, geralmente devotados a uma única idéia. Aqueles que nunca entraram em contato com eles não são capazes de compreendê-los completamente. Uma Epifania pode ser dedicada a um conceito simples como a cor azul, o cheiro do ozônio, ou o número 4. Alguns mais elaborados contêm histórias alternativas, celebrações de identidades alternativas, ou esquemas e dilemas dignos da Zona do Crepúsculo. Uma exposição prolongada gera loucura. Um viajante desavisado na Umbra Profunda pode se encontrar em uma Epifania facilmente. Deixá-la, porém, é muito mais complicado.

Mini-Reinos

Mini-reinos são mais extensos que domínios. Ninguém sabe de onde origina o poder espiritual usado para sustentar um mini-reino. Muitos são encontrados em tentativas frustradas com pontes da lua, ou graças a espíritos ambiciosos que planejam prender os Garou e se alimentar de sua Gnose. As matilhas, algumas vezes, categorizam reinos e domínios que não compreendem como mini-reinos.

Como exemplo, um dos mais infames mini-reinos é “a Fera”, um vasto lugar que se assemelha com as costas de um gigantesco e peludo mamífero. Diante da Fera,

lobisomens são pouco maiores que pulgas. Gigantescos tufo de pêlo se erguem por centenas de milhas no ar. Todas as tentativas de enxergar a Fera por completo falham. Malditos em estranhas e terríveis formas de inseto se alimentam da Fera, sugando seu sangue e Gnose de suas costas. Eles atacam os Garou quando revigorados, a não ser quando eles conseguem cavar na pele da Fera e viver como um verme. Algumas vezes a Fera muda sua forma, catapultando os passageiros de suas costas na Umbra. Depois de visitá-la, os Roedores de Ossos mostram um respeito maior por suas próprias pulgas ou um interesse renovado em higiene.

Sub-Reinos

Sub-reinos são reflexos da Umbra Rasa ou Zonas. Alguns existem entre a Penumbra e os Reinos Próximos, tornando-se estáveis o suficiente para serem visitados repetidas vezes. Eles possuem energia espiritual suficiente para se manterem, pelo menos até que eles sejam eventualmente destruídos pelo poder da Wyrn, Weaver ou da Wyld. Alguns são pegos e redefinidos nessa transição. Muitos deles “existem” entre dois Reinos Próximos, talvez em um espaço onde eles se “sobreponem”. Um sub-reino geralmente obedece pelo menos algumas leis de seu reino relacionado.

De exemplo, existe um reino encontrado entre a Pangéia e a Penumbra conhecido como a Terra dos Dinossauros. Os Reis Lagartos dos Mokolé caminham pela Terra em sua forma Crinos, caçando com uma liberdade que eles nunca encontraram no mundo físico. Criaturas exóticas de tempos passadas existem nesse reino, incluindo algumas que há muito foram extintas. Alguns Ahroun dos Garou, principalmente dos Fenrir, Garras Vermelhas e Uktena, caçam nesse lugar para mostrar sua bravura. Nessa terra, assim como na Pangéia, lobisomens regeneram mais rápido, recuperam Gnose e mudam de forma mais facilmente. Por outro lado, enquanto os espíritos da Pangéia são governados solenemente pelas fases da lua, os Reis Lagartos governam esse reino. Todos pagam tributos a eles, incluindo pequenas tribos de humanos que estabeleceram religiões primitivas para venerar seus deuses dinossauros.

Os Roedores de Ossos e Ratkin fazem peregrinações até o Reino da Televisão, um sub-reino do Reino Cibernético. Alguns dizem que esse reino também é adjacente a uma Epifania. Aqui, os espíritos de todos os shows de televisão da humanidade são mantidos vivos por nostalgia e memória. Um viajante Umbral pode facilmente se encontrar em um dos seus shows de TV favorito. Muitas leis do Reino Cibernético são aplicadas, mas também é aplicada a “lógica” da televisão. Sempre há uma chance de escapar no final de cada programa, a não ser que a pobre vítima se depare com a palavra “Continua...”. A maioria dos lobisomens acham a existência desse sub-reino uma piada, prova de que a humanidade abandonou sua graça de fato, já que esses são os conceitos que eles veneram.

Zonas

Zonas são uma parte inerente da Umbra, mas elas possuem aspectos que não podem ser definidos com exatidão. Elas possuem fortes conexões com o resto da Telluriam. Danificar uma delas causaria grandes repercussões pela Telluriam, e talvez até atraísse a atenção dos Celestinos. Acredita-se que a maioria são partes da Umbra Profunda, apesar de que alguns Garou encontraram-nas sem passar pelos Áditos. As Zonas são melhores descritas no Capítulo Dois.

Quatro Zonas aparecem nos épicos Garou. A Zona Onírica contém outros reflexos da Terra, algumas vezes aprisionando Garou que retornam para o mundo físico através da Película. Uma matilha pode passar semanas na Zona Onírica antes de perceber as sutis diferenças que mostram que eles nunca retornaram para casa.

Reinos Próximos e o Horizonte

Alguns poucos magos e feiticeiros tradicionais descrevem a Membrana como o Horizonte, os limites das possibilidades humanas; Andarilhos do Asfalto as vezes usam o mesmo termo. De acordo com a cultura dos Uktena, feiticeiros e bruxos que temem confrontar os problemas do mundo físico têm o hábito de habitar em pequenos bolsões de reinos, que eles chamam de “Reinos do Horizonte”. Pouquíssimos metamorfos já viram o interior desses sub-reinos, já que seus habitantes protegem esses lugares com fervor. Muitos Reinos do Horizonte foram criados para ser nada mais do que um esconderijo elaborado, um território customizado onde os magos podem fazer o que eles quiserem com quem quer que seja que eles tragam, sem precisar lidar com as várias guerras que acontecem pelo Mundo das Trevas.

Infelizmente, no Mundo das Trevas ninguém pode se esconder para sempre.

O surgimento de Antélios causou muitos efeitos na Umbra, e os Reinos do Horizonte não são uma exceção. Muitos se tornaram tão díspares da realidade que as trilhas que levavam até eles se fecharam. Outras caíram de forma mais violenta. Rumores recentes (dentro dos metamorfos que se importam com tais coisas, como os ocasionalmente curiosos Corax ou Nuwisha) pintam numerosos contos dos Reinos do Horizonte que caíram graças a guerras mútuas, invasões de espíritos hostis ou bestas, ou até mesmo graças à intervenção direta dos Incarnae. Um conto particularmente vívido diz que Rorg, o Incarna Planetário do cinturão de asteróides, decidiu usar um desses reinos como “treinamento” para um ataque que está por vir, e arremessou gigantescos asteróides Umbrais nesse suposto Éden. A história parece exagerada e implausível mas aqueles que já se encontraram com o Caçador de Muitas Caudas acham difícil de duvidar.

A Zona Nula é como uma segunda Película, um “pano de fundo” para a realidade, o espaço por trás da Umbra. Ela age como a área por trás dos bastidores de uma peça. O tempo não passa, a menos que um Garou esteja testemunhando seus eventos. O espaço não tem significado na Zona Nula; ela é um atalho para todo lugar, mas também leva a lugar nenhum. Suas paredes são vazias e brancas, e esperam roubar significados daqueles que olham para elas.

A Zona Onírica é composta pelos sonhos dos humanos e dos Garou. Em teoria, Chimares são criadas na própria Zona Onírica.

Zonas Temporais

Existem também contos descrevendo as **Zonas Temporais**, mas todas essas histórias terminam em tragédia. Algumas falam sobre Garou, ou outras criaturas sobrenaturais, tentando viajar de volta no tempo, mas nenhuma menciona resultados positivos. Como um exemplo, os Senhores das Sombras possuem o conto de um grupo de vampiros que desenvolveu um método de viajar pelo tempo através de um acesso limitado às Zonas Temporais — até que um voltou no tempo e usurpou o poder do fundador de sua linhagem. Todos eles se foram, e são lembrados vagamente.

A única coisa estável nas Zonas Temporais são os reflexos dos lugares que existiram. Acredita-se que tais lugares não podem de fato mudar o passado, mas eles podem dar visões de como as coisas eram. Existe, por exemplo, uma forte zona temporal refletindo o Oeste Americano do final do século XIX. O reino é poderoso o suficiente para confundir alguns que, ao viajar por essa zona, acreditam estar viajando no tempo. Alguns acabam

caindo em Zonas Oníricas que os convence de que eles realmente mudaram a história. Como se eles tivessem sido acertados por um “paradoxo temporal”, eles firmemente negam que falharam em sua tentativa de mudar o passado. Muitos nunca mais são vistos.

Vistas

Vistas são reinos nos quais os viajantes não podem entrar fisicamente, mas ainda podem testemunhar. Essas imagens e idéias foram arremessadas pela Umbra. Encontrar uma é geralmente perigoso, e pode alterar a percepção da realidade de uma pessoa — ou metamorfo — para sempre. Vistas se mostram diante de viajantes Umbrais, aprisionando-os até que completem sua imagem. Alguns as explicam como pedaços liberados dos sonhos, idéias tidas por Gaia, ou reflexos de eventos passados aprisionadas na Umbra Profunda. Um Garou pode ver a origem da Umbra, uma visão do mundo preso pelas teias da Weaver, ou ter uma visão sobre sua própria morte.

Os Perigos das Viagens Umbrais

Nem mesmo as trilhas espirituais mais seguras podem garantir que uma jornada até as profundezas da Umbra esteja livre de perigo. Qualquer um que faça uma busca no mundo espiritual deve estar preparado para ao pior, ou ao menos para alguns dos problemas comuns. Claro que, uma vez que o mundo espiritual é caprichoso e maldoso, os perigos que aqui seguem são meramente representativos — qualquer Narrador digno de seu posto irá alterar, melhorar ou expandir essa lista à medida que der asas à sua criatividade.

•**Ventos Umbrais:** Às vezes, os Garou na Umbra sentem como se estivessem respirando energia pura, ar fresco ou até mesmo éter luminescente. Não importa o momento, a força da Wyld pode se transformar em um Maelstrom, ou simplesmente arremessar a matilha no ar, levando-os para um destino inesperado. Os Garou podem ser arremessados para fora de uma trilha, carregados por correntes térmicas para outras áreas do mundo espiritual, ou simplesmente aterrorizados pela fúria de uma tempestade. A ventania não causa nenhum dano real (mesmo quando o Narrador pedir por testes de absorção), nem fadiga. Imagine a cena em que a matilha deve regenerar os ferimentos causados por ventos umbrais... bem quando são deixados no meio de uma briga de espíritos hostis.

•**Lunaes and Lunes:** Imagine que a trilha lunar que a matilha está seguindo é interceptada por uma outra. Espíritos lunares vagam no ar como bolas luminescentes de pura luz lunar, barrando seu caminho. Como eles se comportam depende da atual fase da lua. Eles podem punir a matilha por não aceitar os caprichos de Luna, libertando espíritos de fetiches “insultuosos” até que a matilha ofereça chiminage a eles (pagamento ou um favor de algum tipo), ou simplesmente conduzir a matilha para uma atividade crítica ou estranha. Mesmo com sua benção, Luna ainda é um espírito de mistérios, e suas criações não seriam diferentes.

Lobisomem: O Oeste Selvagem

Outro exemplo popular de um Sub-Reino Temporal é o **Oeste Selvagem**, uma consistente e autêntica réplica do Oeste Americano. Visitantes podem entrar com a intenção de brincar de “Índio e Caubói”, mas geralmente antigas rixas entre as tribos surgirão dentro da matilha em questão de horas. Um Fianna orgulhos de sua ancestralidade pode se espantar com os selvagens ataques de seus ancestrais aos Puros; Um Wendigo pode encontrar evidencia dos chamados “Estrangeiros da Wyrn” que agiram como uma surpreendente compaixão. Andarilhos do Asfalto têm a chance de cavalgar os trilhos com os Cavaleiros do Aço, os Uktena podem experimentar a Dança Fantasma em primeira mão, e Garou de todos os tipos podem enfrentar os sombrios ecos da Devoradora de Tempestades, um feroz maelstrom Umbral de fúria surpreendente. Os Garou podem não querer viver no Velho Oeste, mas teria sido uma bela de uma jornada Umbral.

(Em outras palavras, se você comprou o maldito livro, você pode acabar usando ele de novo, não é?).

Mito e Destino

A Umbra é. A Umbra foi. A Umbra será. O mundo espiritual faz mais do que apenas refletir o passado; ele também molda o futuro. Uma vez que as forças dos mitos e das lendas ajudam a moldar a estrutura dos reinos espirituais, o destino pode ter um papel maior em uma jornada Umbral. Os Galliards atestam que se um herói peregrinar pela Umbra buscando algo, ele eventualmente irá encontrar. Qualquer missão pode ser cumprida, ou no mínimo, ser simulada ou recriada. Se um herói consegue atingir um objetivo impossível no mundo espiritual, ele ganha uma revelação de como recriar tais feitos no “mundo real”.

Roedores de Ossos, por exemplo, se aventuram pela Cicatriz sem parar para aprender como “ferrar” os esquemas da Weaver — em dias recentes, eles receberam apoio de representantes de todas as outras tribos, até mesmo os Andarilhos do Asfalto. Eles não iriam fazer isso se eles não acreditassem que suas ações pudessem alterar a balança das batalhas contra os servos da Weaver caso eles consigam. O resultado pode muito bem afetar o destino deles. Se a matilha realmente acreditar nisso, as chances de sucesso aumentam.

Com esse mesmo espírito, verdadeiros heróis costumam testemunhar profecias e revelações no mundo espiritual, seja através de vistas, Reinos Próximos ou reinos imaginários como a Zona Onírica. Se um herói vai procurando por seu destino, ele irá encontrá-lo. Se ele testemunhar um destino trágico, ele terá tempo para se preparar para enfrentá-lo. Um crescente número de viajantes Umbrais clama ter tido visões do Apocalipse durante seus aislings. Se Garou suficientes chegarem a acreditar em uma dessas profecias, os eventos estão destinados a se tornarem verdadeiros.

•**Espíritos da Weaver:** Teias Padrão podem conduzir praticamente a qualquer lugar; assim, os espíritos da Weaver podem interceder onde quer que eles sejam necessários. Um Andarilho do Asfalto que se apóia demais em tecnologia avançada pode atrair o interesse desses espíritos, ou uma Fúria Negra ou Garra Vermelha que possuam muito energia da Wyld podem enfurecê-los. Caso a matilha tenha roubado um fetiche valioso de um reino, as forças da Weaver pode tentar encontrá-lo antes que seja usado, procurando deixar tudo em ordem.

•**Vistas:** Uma cena se mostra diante da matilha enquanto eles viajam por uma trilha espiritual (veja a descrição de “Vista” acima). Pode ser uma previsão de um futuro evento na crônica, oferecendo a eles uma (falsa ou verdadeira) atração para conduzi-los para fora de sua missão, ou até revelar segredos de um inimigo dos Garou. Um herói deve enfrentar uma lembrança de seu

passado ou a chave para seu destino no mundo espiritual.

•**Aliados ou Rivais:** A matilha encontra Lunas, um espírito totem junto com Jagglings, outras espécies de metamorfos, ou até outra matilha de Garou. Os recém-chegados podem ser inicialmente amistosos ou neutros, mas eles podem revelar que estão tentando enganar a matilha para um determinado propósito. Tal encontro irá testar a dedicação dos lobisomens, sua motivação ou até mesmo moral. Alguns metamorfos fugiram para a Umbra permanentemente, incapazes de retornar ao reino físico. Tais criaturas podem ser muito bem hostis ou insanas.

•**Malditos:** Espíritos da Wyrn corromperam um domínio que a matilha achou ainda estar a salvo. A beleza e o esplendor foram pervertidos e corrompidos. Os Malditos agora nascem ali, e atacam. Talvez um dos aliados ou rivais do exemplo anterior tenha se tornado um cativo dos Malditos. Longe do reino físico, cheiros (ou fedores) fortes tornam o uso do Dom: Sentir a Wyrn impraticável.

•**Sombras Lunares:** Uma trilha espiritual pode acabar sem nenhuma razão aparente. Uma habilidade em especial (Enigmas, Ocultismo, Cultura ou Cosmologia, por exemplo) pode ser necessária para saber onde ela vai parar, ou como consertá-la. Um lupino corajoso pode tentar saltar a fenda. Uma falha pode levar a matilha rumo ao Abismo.

•**Vítimas Temporais:** Viajantes de eras passadas aparecem na trilha espiritual. Eles podem ser sombras de eras antigas, refugiados da Zona Onírica, espíritos de ilusões disfarçados — ou o viajante de verdade.

•**Wyldlings:** Caos liberado! Armas podem derreter, ou fetiches ficar congelados, enquanto espíritos psicodélicos liberam intoxicações, demência, ilusões ou alucinações. A realidade se altera além da normalidade mesmo no mundo espiritual.

Limites da Umbra Rasa

Alguns exploradores Umbrais especulam que existem barreiras entre as três Penumbrae. Eles retornam com contos sobre sua passagem por elas em seus caminhos até a Teia Digital, o plano astral, as Terras das Sombras, ou outros destinos. Claro que não há sinais de indicações para tais lugares. Os Theurges repetem que um herói no mundo espiritual encontra seu destino; assim, não há garantias que um Garou em uma aising seguirá pelo mesmo caminho. Tais jornadas aconteceram vezes o suficiente para que tal teoria ganhasse alguma credibilidade.

Reinos de Malfeas

A descida aos reinos infernais é longa e tortuosa. Os Uivadores Brancos encontraram um caminho rápido e sujo para as suas profundezas, mas sacrificaram o destino de toda a tribo no processo. No nível mais inferior está Malfeas, o reino da Wyrn. Ao redor dele estão outros demoníacos e infernais reinos. Destemidos heróis se aventuram nessas profundezas com sonhos de aniquilar as forças da Wyrn. Quando retornam, eles estão tomados



por pesadelos.

A cultura dos Peregrinos Silenciosos especula que é possível descer até as Terras das Sombras, a Penumbra Umbral Baixa, através de Malfeas. É improvável que até o mais poderoso herói pudesse passar pelas hordas e mais hordas de espíritos da Wyrn em sua descida, a menos que o desafortunado Garou tenha sido enganado para descer até lá embaixo. Alguns Garou mais dispostos à corrupção, ou talvez destinados a andar pelo Labirinto da Espiral Negra, são bem vindos. Assim, caso a alma perdida não encontre um caminho para as Terras das Sombras (possivelmente por que não existe nenhuma), ele vai precisar fazer pactos faustianos para encontrar seu caminho de volta.

Assim como é mais fácil “alcançar” a Umbra a partir de um caern poderoso, existem locais profanos que levam direto até Malfeas. Ocultistas Garou geralmente se referem a ele como **Buracos do Inferno** (como nós já vimos). Espirais Negra possuem muitos dos mais poderosos, ainda que exista o rumor que algumas aparições e fantasmas estabeleceram **lugares mal-assombrados** ao redor de algumas dessas áreas entrópicas.

A Teia Padrão

Um outro enigma relaciona-se com o fenômeno chamado de Teia Padrão. Essa trilha espiritual pode levar a qualquer lugar onde a Weaver é poderosa. Alguns Andarilhos do Asfalto descreveram “escalá-la” para chegar a lugares tão diferentes como a Teia Digital, o cyber-espço, espaço astral, ou até reinos remotos que os magos podem acessar através de meditação. Mais comumente, a Teia Padrão é usada para chegar até o Reino Cibernético. Theurges dos Andarilhos do Asfalto algumas vezes se referem à ela como um tipo de “avenida espiritual” para os espíritos da Weaver. Como tal, ela também é apresentada como uma “barreira” ou Película separando esses reinos, possivelmente até atuando como a fronteira entre a Umbra Rasa e a Umbra Profunda. Para escalar a Teia Padrão é necessário o Dom: Viajante da Rede.

Locais Sagrados e Domínios Sombrios

Assim como os lobisomens usam os caerns para retirar energia da Umbra Rasa, outras criaturas

Técnica de Narrativa: Voando Sem Asas

Narradores tomem nota: A Umbra é definitivamente um reino onde o ambiente predomina sobre a mecânica do jogo. Cada Reino Próximo possui suas próprias regras e leis, mas o mundo espiritual deve ser grande e complexo, e não limitado por tabelas e quadros. Definir tudo estritamente pode acabar com o espírito da Umbra. Para manter o clima, nós recomendamos que você se baseie na sua imaginação ao invés de regras o tanto que você achar necessário. Os reinos devem ser lugares para imaginações selvagens, então não se limite a dados, regras e mecânica do jogo. A solução para um problema pode ir de uma música, uma história, uma invenção bizarra, demonstrações emotivas ou (que os deuses proíbam) pura interpretação.

Quando você tiver sentido o ambiente da Umbra, você pode se surpreender. Se alguma das regras de um reino entrar no seu caminho, ignore-a ou jogue fora todas elas. Faça as coisas acontecerem. Improvise. Corra em círculos. Uive. Um bombeiro com um lança-chamas em um beco de uma cidade pode ter um grande número de dados no mundo físico, mas no selvagem e tempestuoso mundo espiritual não. Se esses experimentos funcionarem, maravilha; se não, não se preocupe — criatividade sempre envolve riscos. Além disso, na próxima semana, os personagens estarão de volta ao mundo real. Apenas lembre: Quando você põe as regras de lado, os jogadores estão depositando grande confiança em você. Isso significa que eles acreditam em você: Salte e voe.

sobrenaturais possuem locais sagrados (ou profanos) similares. A Película pode ser menor ao redor dessas áreas, mas as consequências e concorrência podem ser severas. De acordo com a escolha dos Narradores, uma falha crítica ao tentar percorrer atalhos em uma dessas áreas pode temporariamente aprisionar a matilha em uma outra Penumbra.

As Fadas usam de suas Propriedades Livres para reunir o poder da Wyld. Existem rumores que um changeling nunca envelhecerá em uma Propriedade Livre, mas se ele nunca deixar o lugar, ele eventualmente enlouquecerá. Alguns Fianna dizem que já viram isso acontecer em primeira mão. Além disso, é dito que a fada pode acessar reinos além da Umbra Rasa através das Propriedades Livres, viajando através da sua própria variedade da Penumbra. Alguns poucos Fianna organizaram buscas por essa “terra natal” cuja todas as fadas supostamente saúdam, suspeitando que o Portal de Arcádia seja algo completamente diferente. Sem nenhuma surpresa, os poucos que retornaram contam

histórias fantásticas e contraditórias.

Alguns Peregrinos Silenciosos tentaram chegar até as Terras das Sombras de uma maneira similar dos locais mal-assombrados dos fantasmas. Percorrer atalhos em uma área que é frequentada por fantasmas tem seus riscos. Os Peregrinos já correm o risco de atrair a atenção dos Mortos Inquietos quando falham ao passar pela Película. Em um local assombrado por eles, o perigo é ainda pior.

Acredita-se que magos podem chegar até seus “Reinos do Horizonte” com grande facilidade a partir de seus locais sagrados. Existe muito sangue derramado entre os Garou e magos para possibilitar tal investigação. Devido a um simples fato, magos geralmente procuram por Gnose, e locais onde a Película é baixa parecem ser particularmente valiosos. Magos poderosos aprenderam a drenar Gnose dos caerns dos lobisomens, retirando deles sua força. Se lobisomens são vistos farejando uma fonte de energia de um mago, o mago pode antecipar a retaliação do Garou e responder da maneira apropriada.

A Umbra Profunda

Além da Umbra Rasa, a Umbra Profunda contém reinos de espantosa impossibilidade. O mundo físico não possui paralelo para tais lugares tão fantásticos; assim, as profundezas do espaço são um pouco mais do que o vácuo vazio no mundo material. No mundo dos espíritos, a Umbra Profunda é como um oceano irritado, um turbulento meio termo de questões espirituais menos acessíveis. Vagar pelas suas profundezas são fantasias e pesadelos que a Terra simplesmente não pode acomodar. O que hoje é verdade pode não ser amanhã.

Aventurar-se na Umbra Profunda confere grandes riscos. Antes que uma matilha a alcance, eles devem viajar aos limites da Penumbra, que correspondem às bordas da atmosfera da Terra. Alguns dizem que é o fim do reino de influência de Gaia. Existe uma outra Película espiritual ao redor da Terra, uma muito mais forte do que aquela que separa o mundo físico da Penumbra. Essa barreira é conhecida como Membrana. Se importa de ir até lá? Então apertem seus cintos e por favor apaguem todos os cigarros.

Para atingir os limites exteriores da Penumbra, deve-se normalmente viajar pelo ar. Garou lupinos tentam saltar pelas nuvens, enquanto os Uktena descobrem o quanto eles podem exigir do Dom do Espírito do Pássaro. Roedores de Ossos e Ragabash fazem as mesmas coisas na Umbra com fogos de artifícios, saltando em prédios, ou apenas batendo seus braços. Servos do Falcão, Corvos da Tempestade e outros espíritos capazes de voar podem conjurar um de seus Incarnae. Auxiliado por centenas e mais centenas de Gafflings e Jagglings, o grande totem pode erguer a matilha inteira no ar. Um Garou esperto pode simplesmente contar com sua própria criatividade. Em outras palavras, para alcançar o impossível, a esquisitice se torna comum. Tentativas tolas ou estúpidas sempre falham.

Alguns Garou acham possível alcançar esse destino

correndo por entre as nuvens. Os Andarilhos Celestes dos Uktena dominam essa arte, mas outras tribos e campos não têm tanta sorte. Existe um conto de um Ragabash Andarilho do Asfalto chamado Joins-the-Mile-High. O pobre tolo se ofereceu para tirar sua matilha de uma saída de emergência de um avião a 6.000 metros de altura. Obviamente, ninguém aceitou a oferta dele. O corajoso homínideo percorreu atalhos no momento em que se aproximou do espelho preso na porta. Imediatamente surfando nas nuvens a 1000 quilômetros por hora, ele se lançou aos céus, acertou uma nuvem e chegou até a Umbra Profunda. Existe um conto de um Uktena que tentou fazer a mesma coisa usando o Dom Espírito do Pássaro. Ele nunca mais foi visto. Quanto mais um visionário se aprofunda no caminho, aparentemente, maiores são as chances de ficar para sempre perdido. A Umbra possui poucas certezas, e nenhuma garantia. Grandes heróis enfrentam grandes riscos.

Os Garou estabeleceram alguns lugares sagrados no Reino Etéreo onde pode-se passar para a Umbra Profunda; eles são chamados de Áditos. Anciões dos Portadores da Luz Interior mantêm muitos deles, mas uma vez que a tribo se retirou da Nação Garou, eles se tornaram menos dispostos a permitir que os heróis passem por eles. Apenas os Garou de grande renome têm uma chance de conseguir sua ajuda. Áditos aparecem de muitas formas, mas em sua maioria são vastos domínios aéreos.

Um herói pode precisar do Dom Sobrevivente para suportar tais condições extremas. Correntes levam matilhas ao longo de corredores efêmeros. Visionários deduzem enigmas para entrar em grandes castelos no ar. Figuras hipergeométricas dançam segundo a música das esferas. Ou algumas vezes, um evento menos mundano acontece. Independentemente de como um Ádito é alcançado, a matilha deve executar o Ritual de Iniciação e aterrissar na Umbra Profunda, tornando-se uno com o universo.

A Umbra Negra

Lobisomens são criaturas de espírito — mais da Umbra Rasa, e até mesmo mais da Umbra Profunda do que da Umbra Negra. Os laços da Umbra Negra com as Umbræ “vivas” são mais do que tênues; esse é o reino da mortalidade.

Quando um lobisomem usa um ritual para chegar até a Umbra Negra, ele chega em uma versão do Mundo Inferior da Penumbra — chamada por alguns de Terra das Sombras. A partir dali, um viajante pode ir de lugar em lugar, assim como na Penumbra, ou viajar mais profundamente na Umbra Negra em si. Ao menos, era como costumava ser...

O Mar das Sombras

A maioria da Umbra Negra é comparada a um vasto mar negro, onde estão várias ilhas que guardam os reinos dos fantasmas de várias culturas. Uma vez que um

viajante deixa as Terras das Sombras, ele deve ter algum modo de navegar por esse mar se ele quiser alcançar Estígia, o Duat, Swar, o Reino Sombrio de Jade ou qualquer um das centenas de diferentes reinos fantasmas. Inóspito como o é, esse não é um feito fácil de ser alcançado; fantasmas malevolentes estão dispostos a atacar lobisomens, principalmente porque as energias espirituais “vivas” da Umbra Rasa tendem a se afastar do escuro Mundo Inferior. A energia vital em abundância presente em um lobisomem é como um ímã na Umbra Negra, um ímã que atrai fantasmas famintos.

Se isso já era complicado demais antes, os problemas atuais que esperam viajantes da Umbra Negra são ainda piores. Desde 1999, a Umbra Negra se provou ser ainda mais inóspita aos lobisomens. Uma poderosa tempestade, tão grande que atinge todo o reino, açoita a Umbra Negra sem sinal de descanso. Ventos fortes, granizo espectral e raios fantasmagóricos acertam viajantes desprotegidos praticamente até a morte. Apesar dos ventos da tempestade parecerem mais devastadores aos fantasmas da Umbra Negra, seres da Umbra Rasa, como metamorfos, recebem de cinco a dez dados de dano letal por turno exposto aos efeitos da tempestade. Algumas vezes uma calmaria passa sobre a área e em um espaço entre as nuvens pode-se ver o brilho vermelho de Antélios — então a tempestade retorna.

A maioria dos Theurges acredita que essa tempestade está relacionada com a Estrela Rubra, dizendo que a presença de Antélios foi o que deu início a esse Maelstrom. Uma teoria diz que quando o Olho da Wyrn começou a abrir, seu olhar caiu primeiro sobre a Umbra Negra, causando essas incríveis tempestades. Se for assim, alguns se questionam, o que acontecerá quando o olhar de Antélios cair sobre a Umbra Rasa?

A Terra das Sombras

A Terra joga uma sombra na Umbra Negra da mesma forma como faz na Umbra Rasa — mas a Penumbra Negra, como chamam alguns metamorfos, é um lugar muito mais sinistro. Os espíritos de Gaia e da Tríade não vêm até aqui — esta é um domínio exclusivo dos fantasmas dos mortos.

Antes do grande Maelstrom, as Terras das Sombras eram um lugar assustadoramente quieto. Aqui as coisas pareciam muito como elas eram no mundo físico; prédios tinham seus reflexos, independente da idade, assim como algumas árvores. Entretanto um leve senso de morte cobria toda a paisagem; calçadas pareciam mais rachadas do que o normal, a vegetação parecia morta, e assim por diante. A paisagem era monocromática, indo de um pálido cinza até um preto profundo. O único sinal de cor chegou recentemente: uma pequena estrela vermelha — Antélios — brilha solenemente no céu.

Porém, assim como o resto da Umbra Negra, a Terra das Sombras está sendo atingida por grandes tempestades desde 1999. Um lobisomem que entra na Umbra Negra pode muito bem ter seus pés arrancados ou ser selvagemmente ferido antes que tenha alguma chance de

tomar alguma atitude. Alguns lugares, protegidos por aparições, suportam firme contra o furioso Maelstrom — mas estes tendem a ser os reflexos das cidades nas Terras das Sombras, onde existem materiais suficientes para fazer barricadas e homens para erguê-las. Entrar na Umbra Negra nas matas é algo arriscado; alguns lugares, como o olho de um furacão, permanecem calmos, mas uma quantidade muito maior são açoitados pelas tempestades furiosas.

Nos dias de hoje, apenas poucos lobisomens se atrevem a viajar até a Umbra Negra e a maioria desses juram nunca mais voltar após sobreviverem à primeira ida. Os lobisomens mais interessados nos mortos humanos — notoriamente os Peregrinos e o Sacerdócio de Marfim — têm outras coisas para se preocupar. Desde o início do grande Maelstrom, muitos fantasmas encontraram o caminho de volta entre a barreira do mundo físico e da Umbra Negra, retomando seus antigos corpos. Colocar esses “mortos vivos” para descansar novamente é uma tarefa difícil, mas é uma tarefa que os Peregrinos e o Sacerdócio de Marfim dificilmente ignorariam.

Augúrios na Umbra

Como os lobisomens devem conduzir suas cruzadas no mundo espiritual é motivo de muito debate. Se um Garou quer descobrir mais sobre a Umbra, os anciões de sua seita, campo e tribo estão dispostos a instruí-lo. Cada augúrio enxerga o mundo espiritual diferentemente, cada um procurando sua própria verdade. Talvez eles devessem contar um pouco sobre eles mesmos...

Ragabash na Umbra

Imã-de-Geladeira Andarilho do Asfalto “Turista Umbral” aconselha:

“Merda, há algo poderoso por lá! Você é aquele que terá que descobrir como enganar, ou no mínimo como ajudar todos a superar esse desafio. O mundo espiritual é a realização dos sonhos dos Ragabash, porque oferece a você a chance de desafiar a realidade, romper cada regra e escapar das leis que nos prendem no reino da carne. Alguns desses locais espirituais distantes são muito depressivos, então também é seu dever manter todos animados.”

“Roube os segredos que a Umbra mantém escondidos, mostre sua coragem através de seu senso de humor, e se faça de útil. Os musculosos Ahroun podem dominar o mundo da carne, mas aqui há mais coisas do outro lado da Película do que podem enfrentar. Quando eles estiverem perdidos, eles vão precisar de você. Pensamento lateral é a chave para o sucesso lá, e foi para isso que nós, Lua Nova, nascemos. Quando o Theurge não puder compreender o ângulo da última situação estranha, é seu dever encontrar a saída apropriada. Não deixe que nenhuma barreira — seja ela um pensamento, uma emoção ou uma teia da Weaver — te afaste do objetivo de sua busca. E traga-me um souvenir, viu?”

Theurges na Umbra

Sente-o-Invisível, Uktena Theurge, confessa:

“É inevitável — não importa qual o propósito de vocês na Umbra, mas sendo o mundo dos espíritos, sua matilha geralmente irá buscar a liderança em você. Já que você estuda os modos dos espíritos, eles esperarão que você compreenda tudo, até o desconhecido. Não desfaça essa ilusão, pois mais do que qualquer outra coisa, eles precisam da sua coragem e fé. Para sobreviver, eles irão precisar da sua confiança em Gaia. Para agüentar, você deve confiar em si mesmo.”

“Se seu ancião achar que você é merecedor, você será ensinado a falar com os espíritos. Se Gaia lhe der esse conhecimento, é sua responsabilidade interpretar e analisar os motivos dessa efêmera. Sempre procure por espíritos que possam lhe ajudar, mas barganhe. Antes que você barganhe impudentemente, lembre-se que seu espírito totem está lá também para guiá-lo e adverti-lo, pois ele é um poderoso aliado. Quando a jornada chegar ao fim, sua última responsabilidade é ver se sua matilha se lembra das lições aprendidas.”

Pilhodox na Umbra

Mam'selle Guillotine, historiadora Senhor das Sombras, pontifica:

“O mundo espiritual é um reino de mistérios e enigmas, existente fora das leis do mundo real. É nosso dever lembrar de respeitar as leis, ao menos quando elas são corretas e justas. O mundo espiritual possui tantos códigos de leis quanto possui reinos, e é nosso dever aprender, observar e usar todos eles. Nós devemos aplicar nossas próprias interpretações de quais comportamentos são certos e quais os errados, assim como nosso conhecimento das regras do mundo espiritual, independente dos reinos que visitamos. Preserve a Litanía mesmo nas circunstâncias mais extremas ou bizarras.”

“Lembre-se acima de tudo que as suas ações no mundo espiritual tem conseqüências no mundo real. Muitas matilhas se jogaram no mundo espiritual com entusiasmo, acreditando que haviam deixado suas responsabilidades do mundo real para trás. Só por que você está em um recriação do passado, por exemplo, não quer dizer que você não possa afetar o futuro. Sua matilha pode enfrentar os maiores desafios nesse reino.

“Há ocasiões em que você deve barganhar e negociar com os espíritos que encontrar. Assim como qualquer Theurge pode atestar, os motivos dos espíritos são estranhos, mas você deve evitar que sua matilha faça um pacto que eles não possam honrar. E não importa que pactos você faça, você é aquele que deve manter todos unidos como uma matilha, pois cada um de vocês será necessário para que vocês sobrevivam e retornem. Ao longo do caminho, não se esqueça que você deve aprender com o que quer que você veja.”

Galliard na Umbra

Ecoss-do-Passado, Galliard Peregrinos Silenciosos, ilumina:

“Você possui um dever acima de todos, minha criança: lembrar-se. Os caminhos e verdades antigas estão na Umbra. Lendas e mitos vivem ali. Heroísmo e destino são revelados em suas formas verdadeiras. Tudo o que nós já perdemos pode ser encontrado lá; tudo que possamos nos tornar pode ser revelado ali. Sua matilha irá, sem dúvida, se provar merecedores de renome e glória, então é você quem deve trazer esse conhecimento para o mundo. Ao contar histórias do mundo espiritual, nós o mantemos vivo, o moldamos e damos forças a ele. Tudo isso depende do seu dever sagrado, da sua obrigação de lembrar os contos e sobreviver para contá-los.”

Ahroun na Umbra

Tolerância Zero, Cria de Fenris Modi, avisa severamente:

“Os Ahroun são os guerreiros espirituais na Umbra, assim como eles o são no reino físico. Assim como você deve usar seus dons para lutar com seus

inimigos mortais no mundo físico, você deve usar todo poder de seu corpo quando estiver na Umbra. Um, Ahroun não é completo a não ser que ambas as metades lutem como uma só. Nós somos as garras e presas de Gaia, sua força de vingança. Os inimigos mais perigosos que você encontrará, os maiores desafios que você terá que suportar esperam por você do outro lado da Película. Alegria, terror ou um deslumbramento pode cair sobre sua matilha, mas é sua responsabilidade assegurar que eles sobrevivam a isso. Você deve protegê-los, mesmo quando eles estiverem distraídos como tolos.”

“Você deve mostrar sua força para que ninguém o desafie. Isso não significa que você deve matar tudo aquilo que confrontar, pois o mundo espiritual contém forças muito além de nossas forças, e aliados disfarçados como inimigos. Ao invés disso, você deve saber como lutar tão bem quanto como lutar. Sustente suas decisões com coragem, mas modere-as com sabedoria. Todas as buscas possuem uma ordem que não pode ser negada: Alguém deve retornar para contar o conto. Durante o caminho, você terá sua oportunidade de se provar um verdadeiro herói. Espere por ela.”



Richard
Kane
Ferguson
2000



Capítulo Dois: Os Reinos

*Antes do céu e da terra terem forma,
tudo era vago e amorfo. Então era chamado de
o Grande Começo. O Grande Começo
produziu o vazio e o vazio produziu o universo.*

— Huai-nan Tzu

A Umbra Rasa é mais do que a soma de suas partes. Quando analisados, cada um dos vários reinos e subreinos dentro da Umbra Rasa pode parecer refletir apenas uma parte de uma série de experiências dos metamorfos, da humanidade e do mundo espiritual. E isso é verdade; cada reino é apenas um fragmento da existência, criado e elaborado de tal maneira que está repleto de simbolismo. O Reino do Campo de Batalha é mais do que uma “luta na Umbra” — é um reino onde os visitantes podem ir para aprender mais sobre a guerra, sobre porque as pessoas lutam ou como superar um oponente.

Mas ao mesmo tempo, a Umbra é um local de possibilidades praticamente infinitas, e nenhum de seus

reinos são “a última palavra” naquilo que eles representam. Espíritos guerreiam em outros reinos além do Campo de Batalha. O esquecimento rasteja por outros lugares além do Abismo. Apesar de que os Reinos Próximos, subreinos e Zonas que aqui seguem são mais familiares aos Garou, lembre-se de que eles não são necessariamente os únicos reinos da Umbra Rasa. Os Narradores devem se sentir encorajados para criar novos subreinos, Reinos Próximos ou o que quer mais que desejarem com o intuito de expandir a Umbra. Esse livro só pode listar o básico do que uma matilha pode encontrar — a Umbra iria encher um continente repleto de livrarias. Afinal, é um lugar muito, muito grande.

O Abismo

A Umbra contém muitos reinos de pesadelo. Dentro de suas bordas estão lugares de batalha infinita e carnificina, ninhos de monstruosos Malditos, e reinos dedicados às perversões distorcidas dos Maeljin Incarnae. E, dentre todos esses lugares de horror, poucos são temidos como o silêncio e vacuidade do Abismo.

O Abismo, simplesmente, é um grande buraco no tecido da Umbra. Esse buraco é tão fundo e largo que aparentemente é sem fundo e sem fim. Objetos e criaturas que aqui caem, ou são lançados, simplesmente desaparecem, presumidamente caindo para sempre. De fato, nada que já tenha entrado no Abismo alguma vez saiu de lá.

Incontáveis caminhos conduzem ao Abismo. Realmente, algumas tribos reivindicam que qualquer buraco no chão irá, se seguido suficientemente, conduzir os viajantes imprudentes para o Abismo. O próprio reino consiste em um grande buraco, cercado por uma paisagem deserta, lamacenta, e rochosa, amortalhada por camadas e mais camadas de névoa. Inúmeros tributários do canal principal são levados para todas as direções da Tellurian. Esses aparecem como rachaduras largas no solo Umbral.

De acordo com os Garou, o Abismo é o último destino de todas as coisas perdidas: pessoas perdidas, culturas, totens, Incarnae. Supostamente, espíritos esquecidos das tribos mortas vêm pra cá para esvaecer. Se viajantes deixarem suas trilhas da lua na Umbra, eles podem muito bem terminar no Abismo.

À medida que alguém escala o Abismo, em uma tentativa de descer, o viajante encontrará fileiras e mais fileiras de semblantes assustadores e totens esculpidos na face do precipício. As lendas dos Garou dizem que estas imagens descrevem grandes heróis e espíritos de dias antigos que caíram (ou foram lançados) no Abismo e estão para sempre perdidos. Alguns Garou acreditam que estas imagens são na verdade monstros que esperam ser liberados durante o Apocalipse. Na verdade, ninguém sabe o que precisamente estas esculturas representam.

Os lobisomens possuem várias lendas sobre o Abismo. Por exemplo, os Roedores de Ossos sussurram que o Abismo abriga os mais antigos vampiros, que subirão de suas profundezas para beber sangue até que o mundo seque nas noites do Apocalipse. Os Crias de Fenris têm uma lenda semelhante, mas eles acreditam que hordas de repugnantes crias da Wyrn subirão da "Boca de Jormungandr". Os Portadores vêm o Abismo como o maior dos paradoxos, um koan espiritual encarnado. Só Klaital, o maior da tribo, pôde descer completamente no Abismo e retornar de lá. Os Peregrinos Silenciosos sussurram que, caso os maiores dos heróis dos Garou se sacrificassem lançando-se

voluntariamente no Abismo, o reino inteiro se fecharia. Claro que os Peregrinos, ironicamente, dizem que apesar de vários sacrifícios de heróis, o Abismo permanece intacto e boquiaberto.

Não são apenas os Garou os únicos metamorfos a conhecerem o Abismo. De acordo com os Bastet, o Abismo marca as áreas onde o primeiro Recanto apareceu. Este reino foi tomado desde então pela Wyrn, que o profanou até sua forma atual. Os Mokolé vêm o Abismo como o anátema da Mnese, a incorporação de tudo que sempre esteve perdido, até mesmo as recordações. Desnecessário dizer, eles o temem bastante. Os Ananasi contam contos de uma grande Aranha Goblin que tece incessantemente nas profundidades do Abismo, buscando atravessá-lo; quando ela tiver sucesso, diz o povo-aranha, o Apocalipse acontecerá. Os Nagah referem-se ao Abismo como a Presa Sombria e eles dizem que o Reino marca o local onde a Wyrn teria golpeado o mundo espiritual e injetado seu veneno. Os amantes do sol, Corax, simplesmente não falam do Abismo, nem vão para lá.

Talvez o Abismo seja melhor compreendido como a manifestação do Desconhecido. Viajantes que vão para o Abismo devem confrontar seus medos do desconhecido, como também a vacuidade e frustração dentro de suas próprias almas. Os lobisomens, que são menos propensos a pensar existencialmente que os humanos, são particularmente mais vulneráveis à influência silenciosa e mortal desse reino.

Geografia

Essencialmente, o Abismo é uma grande racha na Umbra. Seus lados são escaláveis como qualquer outra pedra umbral; fazer isso, porém, é uma tarefa perigosa. Rajadas poderosas de vento chicoteiam o Abismo, e os viajantes que buscam escalar os precipícios têm que fazer testes de Destreza frequentemente ou se soltam e mergulham nas profundidades, perdendo-se para sempre.

O Abismo devora luz, som, até mesmo cheiro. No final das contas, se a pessoa viaja bastante no Abismo, experimenta uma completa privação sensorial. Nesse ponto, a pessoa é perdida para sempre.

Três trilhas conduzem rumo ao interior do Abismo, e no final das contas para as cavernas profundas onde quase qualquer coisa que foi perdida pode ser achada. Cada caminho está forrado com um tipo particular de mineral pelo qual o caminho é nomeado.

A Trilha Dourada

A Trilha Dourada tem esse nome pelo fato de ser repleta de nodos de puro ouro. Viajantes podem remover um pouco desse ouro, apesar de que ao fazê-lo eles estão

invocando uma maldição poderosa (veja as Leis do Reino mais à frente). Riquezas espalham-se ao longo do caminho. Infelizmente, assim também fazem os restos de viajantes; a Trilha Dourada é excessivamente perigosa (dificuldade dos testes para atravessar obstáculos são aumentadas em 2). A trilha é repleta de fissuras, buracos e obstáculos semelhantes. De todas as trilhas do Abismo, a Trilha Dourada é a mais mortal.

A Trilha de Ferro

A Trilha de Ferro está forrada com faixas estriadas de minério de ferro. A trilha parece ser a favorita dos filhotes perdidos que acidentalmente entram no Abismo. A trilha percorre incontáveis cavernas; a maioria habitada por ossos e tripas, mas alguns contêm criaturas vivas ou espíritos presos. Tais criaturas estão inevitavelmente ensandecidas, e muitas são bastante perigosas — embora salvar um metamorfo que ficou louco pelo Abismo na Trilha de Ferro é uma ação merecedora de grande renome. Apesar disso, a trilha em si pode ser atravessada de maneira relativamente fácil.

A Trilha Prateada

A mais enigmática das três trilhas, a Trilha Prateada é considerada a mais iluminadora. Os Portadores da Luz reivindicam que o grande herói Klaital atravessou a Trilha Prateada e saiu do Abismo. A maioria das grandes esculturas totêmicas está ao longo da Trilha Prateada. A prata levada da trilha é dita que é bastante útil para se forjar klaives. A Trilha Prateada é certamente mais difícil e traiçoeira do que as Trilhas Dourada e do Ferro, a seu próprio modo — caso contrário, mais Garou conhecê-lo-iam. Porém, nunca dois Theurges concordaram com a verdadeira natureza dos desafios da Trilha Prateada.

No Interior do Vácuo

Alguns metamorfos, particularmente os Corax, são conhecidos por voar diretamente pro Abismo. Seres que fazem isto no final das contas sofrem os efeitos de privação sensorial (veja “Leis do Reino”). Quanto mais os viajantes descem mais e mais longe no vácuo escuro e silencioso, eles têm que fazer testes de Força de Vontade (dificuldade de 10 menos a própria Fúria) para evitar sofrer de um terror enlouquecedor. Se um metamorfo sucumbe, ela começa a alucinar, preenchendo o cérebro com visões imaginárias, cheiros e sons em lugar do nada absoluto do reino. Neste momento, o personagem é considerado perdido, outra vítima do Abismo.

Residentes do Abismo

Poucos são os que se aventuram a morar permanentemente nessa terra solitária. Espíritos que buscam vir até aqui devem se materializar para entrar no reino, perdendo contato com o resto da Umbra. Significativamente, nem a Weaver nem a Wyld é forte aqui; os encantos de Romper e Solidificar Realidade não funcionam dentro do reino, e assim a maioria dos espíritos da Weaver e da Wyld evitam o Abismo sempre que possível.

Entretanto, ironicamente, o Abismo age como um tipo de “ímã” espiritual. A maioria dos espíritos, temendo este poder, costuma manter distância deste lugar, mas seres de poder que tentam chamar ou bajular espíritos enquanto estão no Abismo, percebem que a tarefa é notavelmente fácil.

Os metamorfos acreditam que o Abismo é o último destino de todas as coisas perdidas. Filhotes perdidos, viajantes umbrais capturados, e espíritos esquecidos podem ocasionalmente ser encontrados vagando neste reino escuro. Tais seres estão frequentemente loucos e às vezes tentarão coagir os viajantes em lhes ajudar a escapar do reino.

Outras criaturas visitam o Abismo de vez em quando. Incarnae, e até mesmo Celestinos, realizam seus debates perto do Abismo; eles acreditam que a proximidade do Abismo evita que outros espíritos os incomodem. Ocasionalmente, uma ou mais fera da Wyrn sai do vácuo e vão assombrar as trilhas da lua mais próximas.

Nightmaster


O mais terrível e temido morador do Abismo é, sem sombra de dúvida, o grande Senhor das Sombras Nightmaster. Anteriormente um herói Garou e membro da Sociedade de Nidhogg, Nightmaster viajou há muito tempo para o Abismo com sua matilha, procurando aprender o segredo no qual ele poderia devorar o Sol. Quando a matilha chegou ao Abismo, eles ficaram loucos, um por um. Nightmaster foi forçado a matá-los para continuar a seguir. Finalmente, segundo as lendas, Nightmaster permaneceu sozinho na escuridão do vácuo.

Segundo as histórias, Nightmaster fez um pacto com o próprio Abismo, tornando-se seu escravo, ou talvez o seu mestre. Ao fazê-lo, ele sacrificou sua alma à escuridão, permitindo-o destruir tudo aquilo nele que fosse fraco ou natural. Desde então, Nightmaster vaga impunemente pelo Abismo, libertando as criaturas que ele deseja e forçando-as a servi-lo. Agora ele reina supremo no Abismo, um governante adequado para esse reino sombrio.

Agora que Antélios fez sua aparição nos céus Umbrais, alguns lobisomens têm procurado por Nightmaster. Esses lobisomens buscam no Senhor das Sombras um aliado disposto a enfrentar o Sol Demoníaco — talvez até mesmo extingui-lo. Nenhuma matilha que procurou Nightmaster com esse objetivo retornou.

A Colméia da Mandíbula Dentada

A Colméia da Mandíbula Dentada é um grupo de Dançarinos da Espiral Negra que decidiram morar permanentemente no Abismo. Essa colméia é devotada a louvar a Devoradora de Almas, uma das encarnações da Wyrn. A colméia, liderada por sua sacerdotisa Grythyg, acredita que o Abismo é a boca da própria Devoradora de Almas. Seus membros ficam no grande fosso, enquanto executam horríveis rituais na preparação para o Apocalipse, quando eles acreditam que um monstro da Wyrn irá erguer-se do chão e devorar o mundo.



A colméia busca desesperadamente sair do Abismo “puro”. Isso significa expulsar os metamorfos de Gaia da região. A colméia pode ser bem esperta, fingindo ser uma matilha perdida de Garou, e assim capturar aqueles que tentam ajudá-los. Eles se deliciam ao torturar lobisomens ou outros metamorfos capturados até próximo da morte, e depois, deixarem para morrer na beira do Abismo.

A colméia odeia Nightmaster com fervor, mas como as forças do Senhor das Sombras são bem mais poderosas que a colméia, Grythyg pouco pode fazer. De fato, membros da colméia ajudam nos pequenos planos de Nightmaster, ao pedido do monstro, mas sempre procurando uma abertura em sua guarda. Até hoje eles não encontraram nenhuma.

A Legião Perdida

Recentemente, algumas informações de viajantes Umbrais têm feito menções a estranhas figuras fantasmagóricas vistas perto do Abismo. Essas figuras carregam o frio da Umbra Negra e parecem ser espíritos de humanos mortos. Eles possuem várias formas, mas todos eles portam armas e armaduras de ferro negro. Eles movem-se em formações militares precisas. Eles parecem carregar espadas, lanças, armas e outros armamentos com extrema familiaridade.

Este esquadrão é a Legião Perdida, soldados que antes serviam os Senhores dos Mortos. Durante uma grande tempestade espiritual que assolou os Reinos da Morte, estes espíritos foram tragados de seus postos e acabaram no Abismo. Por muito tempo eles tentaram, mas não conseguiram achar um caminho de volta, assim as várias legiões de mortos consolidaram uma unidade militar no Abismo. Eles ergueram um acampamento ao longo da Trilha de Ferro, e patrulham como se fosse, de fato, o seu antigo lar. Eles ainda não estão certos quanto ao que fazer com os que os cercam, mas tendem a suspeitar de viajantes. A Legião conhece Nightmaster, mas desconhece a verdadeira natureza de seus poderes.

Entrada e Saída

Entrar no reino não é muito difícil. Como anteriormente mencionado, muitos caminhos levam até o reino, apesar de que os viajantes normalmente não sabem que estão indo para o Abismo até que eles cheguem ao reino. Um Garou que fique perdido na Umbra (talvez arremessado para fora de uma ponte da lua por um Maelstrom ou qualquer outro acidente) pode acabar chegando ao Abismo por simples coincidência.

Sair do reino é mais complicado. Uma criatura que busca sair do Reino deve caminhar por toda uma trilha do Abismo por vários dias e então fazer um teste de Fúria ou Força de Vontade (dificuldade 8). Entretanto, para fazer esse teste, a criatura deve estar completamente sã, sem nenhuma degeneração na mente ou Harano; criaturas que sofram de algum desses maus não podem sair do Reino até que estejam completamente curadas.

Possibilidades de Histórias

• Os Garou podem entrar no Abismo como parte de uma busca para resgatar algo que tenha sido perdido: um filhote, um fetiche, até mesmo um espírito ou totem. Quanto mais importante for o item perdido, mais provável é de que ele esteja nas profundezas das cavernas. A matilha terá que se aventurar por uma das perigosas Trilhas do reino.

• Um lobisomem ou uma matilha pode procurar acabar com um fetiche maligno, inimigo ou Maldito nas profundezas do Abismo, esperando que o adversário seja perdido para sempre. Transportar o objeto hostil ou o inimigo capturado será cada vez mais difícil a medida que os lobisomens chegam mais próximo do Abismo e devem superar as leis do reino.

• Agora que Antélios apareceu no céu da Umbra, alguns poucos Garou consideram contatar Nightmaster, numa tentativa de persuadir o monstruoso Senhor das Sombras a devorar o próprio Sol Demoníaco. Nenhum Garou que tenha sido enviado para encontrar Nightmaster voltou. A matilha deve tentar realizar essa busca ou simplesmente tentar resgatar àqueles que foram enviados antes.

Leis do Reino

• Tudo aquilo que não possui a habilidade de voar e

cai no Abismo está para sempre perdido.

• O Abismo age como um magneto natural de espíritos, ampliando assim os poderes de invocação realizados ali. Qualquer Garou que tente executar o Ritual de Invocação no Reino tem sua parada de dados dobrada.

• Um Garou que fite o abismo deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 12 menos a Gnose do personagem) para não desviar o olhar. Se falhar, o personagem deve fazer um teste de frenesi. Caso tenha três ou mais sucessos ele entra em um Frenesi Raposa e foge da área em máxima velocidade. Se ele tiver perdido toda a sua Força de Vontade ele se jogará no Abismo.

• O Abismo pode causar Harano. Ao entrar no reino pela primeira vez, o Garou deve testar Força de Vontade (dificuldade 6) ou entrará em Harano.

• Explorar o Abismo pode ser esclarecedor e revelador. O Narrador deve presentear exploradores com pontos extras de experiência que podem ser usados apenas para comprar os Conhecimentos Enigmas, Dons apropriados ou Gnose. Entretanto o Abismo é traiçoeiro; escalar suas paredes requer uma extensa série de testes resistidos de escaladas de Força + Esportes (dificuldade variável, dependendo de qual o terreno).

• Nenhuma ação que envolva o gasto de Gnose funciona no Abismo.

• Qualquer coisa perdida na Umbra (e não encontrada por outra criatura) eventualmente chega ao Abismo, através de algum fenômeno inexplicável. Os Garou que sabem disso podem procurar no Abismo algum item perdido. A dificuldade é determinada pelo Narrador, dependendo do tamanho e ocultabilidade do item. O número de sucessos necessários depende da localização de onde ele se encontra, como segue abaixo:

Localização	Sucessos Necessários
Superfície	6
Trilha Dourada	5
Trilha Prateada	4
Trilha de Ferro	3
Cavernas Profundas	2

• As dificuldades de todos os testes de Percepção aumentam em um para cada 90 metros descidos pelos personagens no Abismo.

• Todos os testes de Percepção envolvendo a visão seguem a seguinte tabela:

Fase da Lua	Dificuldade
Dia/Nova/Crescente	10
Meia	8
Minguante	6
Cheia	4

Quando as dificuldades para os testes de Percepção são maiores que 10, os personagens entram nas zonas que privam dos sentidos do Abismo. Quando isso ocorre os personagens testam Percepção + Instinto Primitivo

(dificuldade 8). Falhas não têm efeito, mas sucessos indicam alucinações. Quanto mais sucessos o personagem tiver, maior será a intensidade de suas alucinações. Se os sucessos superarem a Força de Vontade, o personagem acreditará completamente nas alucinações. O Dom Sentidos Aguçados diminui em um a dificuldade do teste, fazendo com que seja mais fácil os Garou sofrerem alucinações. As alucinações costumam, apesar de não ser sempre, envolver pessoas, lugares e eventos do passado do Garou; algumas, porém são inexplicáveis.

- Todos os testes de Intimidação, assim como Dons que usam essa habilidade (como por exemplo Medo Verdadeiro), ganham 2 sucessos automáticos quando usados no Abismo.

- Nenhuma Ponte da Lua consegue penetrar no Reino do Abismo. Isso inclui pontes criadas pelo Dom Andarilho da Ponte.

- Um personagem que coletar gemas e ouro da Trilha Dourada pode fazer com que seu nível de Recursos aumente até mesmo acima de 5. Porém, a partir de então, ele estará sob os efeitos da Maldição do Abismo. A partir desse momento o personagem terá uma facilidade imensa de perder coisas e sempre coisas importantes. Essas perdas podem incluir até mesmo coisas como amor, controle ou sanidade. Além disso, a dificuldade do personagem para recuperar Gnose será sempre 10, independente da situação.

- O Dom Sentir a Wyrms irá detectar todo o Abismo como “sendo da Wyrms”.

- Algumas das gemas nos muros do Abismo são fetiches chamados Corações da Meia-Noite (veja o Apêndice). Elas devem ser dedicadas ao usuário para serem retirados da Umbra.



Reino Etéreo

Todo metamorfo olha para os céus. Os lobisomens seguem sua grande patrona Luna, assim como vários outros metamorfos fazem; e alguns outros metamorfos erguem seus olhos para o céu para venerar Hélios. Até mesmo as criaturas que não ligam para o sol ou a lua olham nervosamente para os céus da Umbra, percebendo o brilho sombrio da Estrela Rubra. Videntes sábios sabem que há mágica nos céus — e que essa mágica se manifesta no Reino Etéreo.

O Reino Etéreo é, por falta de um termo melhor, o céu Umbral. É um lugar onde Luna e Hélios giram, um ao redor do outro, onde os representantes espirituais dos vários planetas movem-se em uma lenta dança, onde as constelações pulsam com o poder de heróis lendários. Viajantes umbrais vêm aqui para aprender com a sabedoria dos céus — ou tentar achar um modo de aprender sobre a verdadeira natureza de Antélios e reagir a seus efeitos.

Geografia

O Reino Etéreo é disposto como uma abóbada do céu; o ponto mais baixo considerado uma parte do reino é uma camada de nuvens inconstantes, sólida e facilmente navegável. Estas nuvens mudam de forma e ondulam em imensas montanhas e planícies largas, uma “paisagem” toda delas. Os espíritos de pássaros e outras bestas voadoras planam sobre as nuvens e reivindicam ninhos em algumas montanhas. Qualquer tipo de espírito aéreo, sejam eles elementais, espíritos do tempo ou espíritos de criaturas místicas, podem ser achados nesse reino. Uma torre ou outra estrutura ocasional preenchem as camadas de nuvens, uma prova daqueles que vieram anteriormente.

Sobre as nuvens, o céu Etéreo brilha em toda sua glória. O céu é azul profundo, apenas uma sombra ou duas antes do negro da meia-noite. Em uma direção, Luna está no céu, muito maior do que ela aparece no mundo físico. Hélios reside na metade oposta do céu, um pouco mais lânguido e mais afastado, como se visto de um planeta mais distante, como por exemplo Marte. Cada um dos planetas é mais luminoso e mais visível, e as estrelas são claras.

A Lua

Viajar para um dos corpos celestes no céu Etéreo leva tempo; dias, até mesmo semanas. Mesmo assim, muitos Garou ousam viajar até a lua, esperando ganhar a graça de Sokhta/Phoebe. E claro, eles não fazem essa jornada sem serem desafiados; Lunas guardam o caminho à lua Etérea, fazendo com que sua patrona não seja incomodada em vão. Se os viajantes ignorarem os avisos dos Lunas para voltarem, os Lunas tentam desviar os metamorfos para pontes da lua que levam para outro

lugar. Para resistir as manipulações dos Lunas, peregrinos devem conseguir sete sucessos em um teste resistido de Inteligência + Enigmas, dificuldade 10; os visitantes devem conseguir em três rolagens de dados ou menos.

Uma vez que passem pelos Lunas, os visitantes chegam o reino do Incarna lunar. O reino normalmente aparece como um grande jardim, o solo brilhando fortemente com prata lunar e a vegetação macia e luminosa. O trono do Incarna está no centro do jardim, onde ele realiza audiências com os sábios e perseverantes o suficiente para chegar até lá. Muitos Garou fazem essa jornada para pedir Pedras de Trilha (para ligar seu caern com outros através de Pontes da Lua), ou para pedir por prata lunar.

O Sol

Embora o céu Etéreo seja geralmente escuro, isso muda à medida que a pessoa se aproxima do sol Umbral. Quanto mais perto de Hélios, mais luminoso e quente o ar fica. Elementais do fogo dançam ao redor do Sol Etéreo, provendo uma película mortal para os visitantes que correm até ele. Todos os que tentam passar além da película devem suportar cinco “ataques” separados, cada um infligindo três níveis de dano agravado com dificuldade 9 para absorver (claro, sem direito à absorção aqueles que não podem absorver dano causado por fogo.) Alguns Dons, como Armadura de Luna e Mestre do Fogo, podem auxiliar a passagem pela película, se o Narrador assim desejar; apenas o Dom Beijo de Hélios nega todos os danos automaticamente.

Além da película está o domínio do Incarna Planetário do sol; que aparece como uma cidadela incandescente, caso o Incarna manifeste-se com seu disfarce Hyperion, ou um lugar brilhante caso o Incarna apareça como Katanka-Sonnak. O Incarna do sol tem muitas formas, mas sua natureza permanece a mesma; ele preza valor e menospreza enganações. Ele pode mostrar ser um aliado vital para aqueles que buscam sua bênção, embora ele seja um espírito para ser agradado.

Os Alcances

As porções do céu do reino além do sol e da lua são chamadas os Alcances Etéreos. É aqui que os planetas têm seus próprios domínios, e mais ao longe a Tríade começa a penetrar no reino. No ponto mais alto do céu Etéreo fica a Membrana, a barreira à Umbra Profunda. A essência da Tríade escoou pela Membrana no Reino Etéreo e cada entidade Triática reivindicou uma porção dos Alcances para si própria.

Os Alcances da Weaver estão cobertos por teia de aranha, como um mapa astrônomo computadorizado. A vida que pulsa nas estrelas dos outros lugares do reino não existe aqui; as estrelas e o mundo dos Alcances da Weaver estão estagnados e frios na teia, organizados em

uma simetria sobrenatural. Os únicos espíritos encontrados aqui são os da Weaver: geomídeos e “aranhas estelares” patrulham a teia, averiguando se tudo está em seu devido lugar. Aqui não há nenhum Ádito; viajar pela Membrana é complicado nos domínios da Weaver. Lendas dizem que fetiches poderosos e espíritos foram presos nestes Alcances, e que eles esperam que alguém os tire para poderem lutar por Gaia mais uma vez.

Os **Alcances da Wyld**, por comparação, são áreas em constante rotação, com sons estranhos e luzes incomuns. Estranhos planetóides e cometas dançam nessas regiões, aparentemente sem nenhum padrão, embora eles pareçam evitar colisões. Um viajante pode facilmente achar Áditos aqui; os Alcances da Wyld provavelmente é o caminho mais seguro e fácil para atravessar a Membrana até a Umbra Profunda (não que isso signifique muito). Caminhos enigmáticos e portões para todas as porções da Umbra existem aqui, embora não exista nenhum modo de dizer se um portão leva à terra natal de uma tribo ou ao centro de Malfeas. Muitos Garou entram aqui em busca das Pedras da Wyld, pedras desprendidas dos planetóides, repletas de energias da Wyld, com as quais eles fazem fetiches naturais.

Por outro lado os **Alcances da Wyrn** são escuros e proibidos. Os Áditos daqui, conduzem, em sua maioria, para Malfeas, ou pior, à região da Umbra Profunda onde a própria Wyrn está aprisionada (a última possibilidade é só uma teoria; obviamente, ninguém sobreviveu após conhecer a Destruidora cara a cara.). As estrelas e os espíritos planetários aqui são atormentados e conjuram maldições e más profecias enquanto circulam-se entre si, chegando até mesmo a devorarem uns aos outros. Elementais de toxinas dançam, e as constelações possuem um aspecto medonho. Quando a neblina de pura poluição não está obscurecendo as estrelas desta porção dos céus é dito que pode-se ler os futuros planos da Wyrn nos céus.

Os Incarnae Planetários

Embora viagens ao Reino Etéreo não garanta acesso direto a Luna, Hélios ou outros Celestinhos, os Garou **podem** contatar os Incarnae que representam os planetas. Uma viagem à lua no Reino Etéreo pode ser uma boa forma de contatar Phoebe (ou Sokhta, como ela também é chamada), o Incarna Planetário da lua que atua como uma das faces de Luna. Similarmente, uma matilha poderia empreender uma jornada para visitar Hyperion (ou Katanka-Sonnak), o Incarna Planetário do sol. Visitar um Incarna Planetário não é fácil; requer uma longa viagem para o planeta Etéreo do corpo celestial em questão, e normalmente é necessário passar em um grande número de testes para provar a bravura, sabedoria ou o que quer que seja que o Incarna considera de valia.



Até mesmo o planeta Terra ostenta um Incarna Planetário — Eshtarra, o Contador de Canções, um Incarna que em muitos modos refletem Gaia (embora de uma maneira menor). Os outros Incarnae dos corpos do sistema solar são:

- Mitanu, o Trapaceiro, o malandro Incarna de Mercúrio;
- Tambiyah, a Mãe Encapuzada, a fecunda Incarna de Vênus;
- Nerigal, o Guerreiro de Gelo, o protetor da batalha e Incarna de Marte;
- Rorg, o Caçador de Muitas Caudas, o feroz Incarna do cinturão de asteróides;
- Zarok, o Coroado, o Incarna real de Júpiter;
- Lu-Bat, o Conselheiro Calmo, o sagaz Incarna de Saturno;
- Ruatma, o Sombrio, o enigmático Incarna de Urano;
- Shantar, o Criador do Tear, o inventivo e pragmático Incarna de Netuno;
- Meros, o Vagante, o Incarna inquieto de Plutão.

Cada uma desses Incarna comanda um reino que, em parte, reflete a natureza física de seu planeta, e em parte simboliza as associações que os humanos há muito fizeram dos aspectos de seus planetas, e em parte é desenhado de acordo com a vontade do Incarna. Por exemplo, peregrinos dos domínios de Nerigal podem esperar um deserto gelado e vermelho, guardado por espíritos marciais na forma de legiões sangrentas. Se a matilha conseguir chegar até a corte de Nerigal, ele a escutará — caso acredite que eles sejam bravas almas. Tal peregrinação é de fato uma jornada para heróis.

A Seita das Estrelas

Sobre um das montanhas de nuvens estáveis está uma seita particularmente incomum — um grupo, principalmente de Portadores da Luz, que abandonou o mundo físico para explorar completamente os mistérios do Reino Etéreo. Esses lobisomens gradualmente foram desconectados do mundo físico; eles agora são criaturas de espíritos, apesar de que eles ainda agem como se possuíssem todas as suas Características mortais (i.e. eles usam Dons e não Encantos, e por aí afora). O membro mais poderoso é Altair, um poderoso guerreiro espiritual que ainda se lembra de como usar o Kailindô em última circunstância.

A seita reside em uma imensa torre espiritual, uma construção magnífica, cheia de mecanismos de relógios e representações efêmeras dos planetas e estrelas, que sempre estão girando entre eles. Muitos dos mais significantes corpos celestiais são representados não por globos, mas por quartos; para estudar os movimentos de Marte, um personagem pode ficar dentro de um quarto vermelho com muros translúcidos e comparar sua posição com o restante dos céus. A torre é confusa e difícil de navegar, mas os membros da seita sempre estão satisfeitos em guiar os visitantes pelos caminhos corretos.

Os recentes acontecimentos desde a chegada de

Antélios e a dissidência dos Portadores da Luz Interior da Nação Garou adicionaram um elemento extra na tensão da seita. A Estrela Rubra e o nascimento do “Impuro Perfeito” fizeram com que a seita entrasse em grande atividade, fazendo com que os membros busquem por profecias que levem os Garou ao sucesso na batalha final. Apesar da seita não concordar completamente com a decisão dos anciões dos Portadores da Luz de deixar a Nação Garou, ela honra o desejo de seus companheiros de tribo e oferece seus serviços aos sentai (“matilha”) dos hengeyokai que ocasionalmente vêm em busca de conselho.

Entrada e Saída

Achar o Reino Etéreo é bastante fácil — tudo o que a pessoa deve fazer é achar um caminho para cima. O reino estira sobre as nuvens da Penumbra e é relativamente fácil de ser achado na Umbra Rasa. Uma vez que todas as Pontes da Lua passam pelo Reino Etéreo em seus pontos mais altos, os lobisomens podem simplesmente deixar uma Ponte da Lua e eles se encontrarão no reino.

Sair é ainda mais fácil. Tudo que o viajante deve fazer é pular entre um dos espaços das nuvens e cair no resto da Umbra Rasa. Quando ele aterrissar, ele aterrissará seguro — com um impacto como se ele simplesmente tivesse pulado de uma altura baixa. Não há nenhuma garantia de que os seus arredores serão seguros; ao cair do Reino Etéreo, um personagem pode aterrissar em qualquer lugar da Umbra Rasa, com exceção do Érebo e do Fluxo.

Para aqueles interessados em destinos mais previsíveis, Pontes da Lua e Trilhas da Lua funcionam bem o suficiente como modo de sair, particularmente se forem invocadas do reino de Sokhta. Os Alcances da Wyld, Weaver e Wyrn possuem portões para os reinos apropriados — o Fluxo é acessado pelos Alcances da Wyld, enquanto os Alcances da Wyrn estão repletos de túneis para Malfestas.

Possibilidades de Histórias

- Um poderoso culto de Dançarinos da Espiral Negra que vê Antélios como o messias negro mudou-se para os Alcances da Wyrn, onde eles planejam executar poderosos rituais para contatar a Estrela Rubra e buscar seu patronato. Os Dançarinos excedem em números a matilha que deve dissuadir o culto de algum outro modo que uma agressão direta.

- Um caern distante aceitou um pacto de aliança com o caern da matilha. Depois de muita negociação, os anciões de ambos os caern decretaram que, como sinal da aliança, matilhas serão enviadas ao reino de Sokhta para trazer Pedras de Trilha. Os personagens, os escolhidos para representarem um dos caern, encontram-se em uma corrida amistosa para ver quem traz a Pedra de Trilha primeiro; os vencedores receberão bem mais Renome, assim como uma Honra extra para seu caern.

- Um grupo de magos, poderosos o suficiente para entrarem na Umbra, chegaram até o Reino Etéreo. De

acordo com os registros desses magos, muitas das construções nas nuvens, incluindo a torre da Seita das Estrelas, foram construídas pelos magos antigos da ordem — e são, por direito, propriedade deles. O ataque deles ocorre justamente ao mesmo tempo em que a visita pacífica da matilha à seita. A matilha deve descobrir um modo de acabar com a cruzada dos magos fanáticos antes que os ataques atraiam a atenção dos espíritos dos Alcances da Weaver.

Leis do Reino

- Devido à proximidade da lua Umbral, todo Garou (ou outros metamorfos com Fúria) recupera um ponto de Fúria ao entrar no reino.

- O “espaço sideral” do Reino Etéreo é respirável e temperado aos metamorfos visitantes (embora visitas que não são parte espírito, como mortais, podem ter problemas). O único perigo que um metamorfo precisa superar nas profundidades do “espaço” é a falta de peso.

- Cair no reino não causa nenhum dano físico, não importando a distância. Um lobisomem pode cair da altura dos Alcances, atravessar a barreira de nuvens completamente e aterrissar no Abismo sem ser ferido (apesar de que o seu estado mental não é assegurado).

- Todos os visitantes, espíritos, metamorfos, ou qualquer outra coisa, pode andar na superfície das nuvens, como se fossem solo.

- É muito fácil de invocar Lunas, espíritos estrelas, elementais do fogo e outros espíritos de origem celestial no reino. A dificuldade à invocação diminui em 2.

- Todas as Pontes da Lua passam pelo Reino Etéreo. Uma vez no reino, qualquer teste envolvendo Pontes da Lua são reduzidos em 2. Qualquer Habilidade relacionada com astrologia, ou Dom envolvendo objetos celestiais ou

fenômenos astrológicos também têm a dificuldade reduzida a 2.

- As nuvens dos Alcances da Wyrn aumentam a dificuldade de todos os testes de Percepção em 1.

Leis Opcionais

- O Reino Etéreo simplesmente é a reflexão Penumbral do espaço; qualquer um que percorra atalhos no reino sai no ponto apropriado no mundo físico (provavelmente para sofrer uma descompressão e morrer).

- Todos os metamorfos podem voar enquanto estiverem no reino. Isso não é um conhecimento automático, e os visitantes mais experientes e os moradores ensinam apenas àqueles que eles confiam ser dignos. Com um teste de Percepção + Enigmas, dificuldade 6, um metamorfo pode mover 3 metros vezes sua Gnose por sucesso; Dons que aumentam a movimentação também aumentam essa distancia. (Por exemplo, Mephi, um esperto Peregrino Silencioso com uma Gnose igual a 7, obtém cinco sucessos. Ele poderia movimentar 100 metros nesse turno, mas com a ativação do Dom Velocidade do Pensamento, ele agora pode se movimentar por 200 metros).

- O Dom dos Presas de Prata: Chama Tremulante não necessita do ponto de Força de Vontade para ser ativado, e a aura brilhante deixa um rastro como um cometa quando o Presa cruza os céus.

- Qualquer metamorfo que tem a preferência de Luna ou Hélios ganha um sucesso adicional quando utilizar Dons relacionados com o devido Celestino, tais como Armadura de Luna ou Aura do Sol.

[Nota: Uma vez que o espaço aqui é limitado, o Reino Etéreo e os Incarnae Planetários são mais detalhados no **Rage Across the Heavens**].

Portal de Arcádia

Enquanto muitos sonharam com Arcádia, poucos realmente o experimentaram. Procurar esse reino mítico das fadas continua sendo uma das buscas mais ambiciosas que alguém pode esperar conseguir. Incontáveis histórias já foram contadas de heróis que buscaram esse reino fabuloso, mas se algum conseguiu, ainda não retornou para explicar o final de sua jornada. Cada história, cada mito, cada sonho de Arcádia foi trazido à vida em um reino da Umbra que reflete essas leves aspirações: o Portal de Arcádia.

Como as histórias clamam, houve um tempo em que muitos caminhos levavam para os verdadeiros Reinos Arcadianos. Os trods da Terra eram como córegos que levavam a poderosos rios, todos fluindo para um grande oceano. Em toda a Tellurian, as fadas exploraram a criação, levando caos e magia aonde quer que eles fossem. Nas lendas Terrenas, as fadas eram conhecidas por muitos nomes: o Povo Gentil, o Povo Bom, changelings, nunnehi e vários kith e kin lendários. Para estes bravos viajantes, todos os trods mostravam o caminho de volta para casa. Humanos que conheciam esses caminhantes frequentemente percebiam que suas vidas tornavam-se semelhantes à sonhos (ou, uma vez ou outra, pesadelos); ninguém permanecia o mesmo após um encontro com uma fada.

As fadas nunca foram realmente criaturas da Umbra Rasa; de onde quer que eles tenham vindo, não foi um Reino Próximo. Mas sua habilidade de tocar e aterrorizar tantos, tanto humanos quanto metamorfos, ressoou no mundo espiritual. O resultado foi o Portal de Arcádia. Até esse dia, os historiadores Fianna não conseguem concordar se o Portal nasceu de sonhos humanos (assim como o Reino da Atrocidade nasceu da dor humana), moldado por poderosas fadas que se perderam na Umbra Rasa e tentaram criar um lugar semelhante ao seu lar, ou se ele simplesmente surgiu. Apesar das lendas populares dizerem que o reino é um verdadeiro portal à terra natal das fadas, um exame próximo revela que ele não é nada disso. As “fadas” que populam o reino são emanções como qualquer outra. Talvez alguns deles eram realmente fada que gradualmente se “desconectaram” do mundo material e de seu reino natal, mas o resultado final é o mesmo.

No entanto, assim como a magia sumiu do mundo, um a um os trods também o fizeram à verdadeira Arcádia. Diz-se que enquanto as forças da Wyld se retraíram à Umbra, muitos Seelie e Unseelie as seguiram, abandonando o maçante conformismo do reino terreno. Na Terra, Arcádia tornou-se pouco mais do que uma lenda. Os trods antigos vagaram sem rumo por toda a criação, passando vagarosamente por locais estranhos e

fantásticos. Mas à medida que a Weaver erguia Películas para separar os locais distantes da criação, cada vez menos trods seguiam seu destino original.

A lenda diz que muitas fadas nunca encontraram o caminho de volta para seu lar verdadeiro, encontrando o Portal de Arcádia ao invés disso. Assim como o Povo Gentil era conhecido por muitos nomes por todo o mundo, os heróis que conseguiam encontrar o caminho para essa terra mítica conheciam seu destino final por muitos nomes também — Avalon, Hy-Brasil, Tir na-N'ogh e outros. Com cada conto, o Portal cresceu para acomodar seus sonhos. Mas como muitos desses sonhos eram fantásticos ou impossíveis, o reino se afastou cada vez mais da realidade mundana. As verdades sobre o Povo Gentil no “mundo real” foram relegadas aos mitos, lendas e sonhos.

Agora o mundo se tornou frio e pouco hospitaleiro, atingido pela escuridão, consumido pela fúria, faltando toda exceto a mais poderosa magia. Arcádia continua a viver em sonhos, mas até esses sonhos estão morrendo. Possibilidade sem limite foi trocada por cinismo e pela razão fria da era moderna. O Povo Gentil pode logo sumir como várias outras criaturas mágicas fizeram antes deles — e à medida que eles somem, sua criação na Umbra Rasa, o Portal de Arcádia, some com eles.

O Inverno Vindouro

As lendas contam que, muito tempo atrás, as fadas fugiram da loucura do mundo terreno. Alguns permaneceram na Terra, transformando-se em “changelings”, fadas que aprenderam a esconder suas formas verdadeiras do duro mundo ao seu redor. Outros se retiraram para reinos esquecidos, e outros ainda buscaram o mundo espiritual. Alguns buscaram guardar os trods para Arcádia, protegendo-os da loucura da humanidade e dos danos da idade. Outros esperaram manter os não-sábios e os vilões rivais longe, mesmo que isso requeresse a traição de seus próprios seguidores. A lenda das fadas conta que Lorde Lysander, um valoroso Sidhe Seelie, foi quem fundou e protegeu o “portal para Arcádia.” Se Lysander foi um dia uma fada verdadeira, mas hoje é uma emanção, não há prova — desde então ele desapareceu de vista e quase da memória.

Por séculos, o reino do Portal de Arcádia se manteve isolado do mundo real. De acordo com as velhas tradições — ou com o que as fadas imbuídas pela Wyld achavam se lembrar das velhas tradições — o território foi dividido igualmente entre as Cortes Seelie e Unseelie. O elusivo “Portal de Arcádia,” o portal para fora do reino, era protegido pela Corte Seelie, guardado sob as muralhas bem defendidas do castelo de Lorde Lysander. O portal

caiu desde então, e o Lorde sumiu, talvez aos poucos.

Com o sumiço do senhor Seelie, os Unseelie correram para clamar as terras que seus rivais não podiam proteger. Sombras lentamente cobriram todo o território. Séculos antes da morte de Lorde Lysander, os territórios ocidentais se encontravam em perpétuo meio de verão, preservado pelos Seelie. As terras orientais estavam congeladas no meio do inverno, escondendo a atitude traiçoeira dos Unseelie. Agora o equilíbrio foi perturbado, talvez para sempre. O inverno se espalha pelo domínio como um manto de frio e escuridão. Só umas poucas léguas do oeste ainda desfrutaram do calor do sol e da proteção da Corte Seelie.

Um Inverno Sem Fim está ocorrendo por todo o território, erradicando as antiquadas relíquias do reino para fazer caminho para uma nova era eterna. Amigos da Corte Seelie tem uma última chance de preservar o passado; se eles falharem, então este último resto de Arcádia cairá em uma noite final.

Todos os caminhos verdadeiros do reino levam ao mesmo destino: uma brilhante ponte da lua. No final dela, um círculo de luz coruscante revela por um instante uma floresta coberta de neve. Em seu limiar, um cavaleiro de armadura negra espera como ele tem feito por incontáveis séculos. O cavaleiro demanda que ninguém passe sem derrotá-lo em combate. Infelizmente, a idade já o derrotou. Ele é fraco e velho. Sua armadura é oca, pode ser facilmente espalhada por um golpe ressoante. Ele pode ser enganado ou persuadido. No entanto, estranhamente, não importa o quão completamente ele é vitimado, a armadura sempre se encontra lá novamente da próxima vez que um viajante passa. Como poucos continuam passando, ele tem amplo tempo para se recuperar.

Geografia

Além do cavaleiro negro que guarda o reino, uma estrada antiga e destruída se espalha pelo horizonte. Grossas matas a ladeiam, cobrindo o solo como nenhuma floresta na Terra fez por séculos. De vez em quando, a estrada dobra e se vira para as profundezas da floresta, onde a vista não alcança. Entretanto, o fim da trilha é visível, levando para o mar escuro, onde o sol não toca; Antigamente essa trilha tortuosa era reta como uma flecha, servindo de barreira entre as terras dos Seelie e Unseelie. Agora ela se deformou, e as barreiras entre os Seelie e os Unseelie são fracamente definidas. A estrada não é mais, nem mesmo, uma boa trilha. Através da maioria do reino, o inverno cobriu a floresta de neve, e as densas copas das árvores se tornaram nada mais do que alguns galhos sem folhas.

Ao leste, uma inchada lua se levanta por trás de uma austera e terrível fortaleza. Ventos frios sopram vindos do leste, pois ele é o coração negro dos domínios dos Unseelie. Ao oeste, um fraco sol se assenta atrás das ruínas de um castelo destruído. Porém, se um herói ouvir com atenção, e reter alguma esperança, ele pode ouvir

um distante som de música e risadas além do sol poente. Um viajante perceptivo e idealista pode ver o brilho das fogueiras distantes através das árvores. A um punhado de léguas a oeste, os últimos remanescentes do reino da Corte Seelie se preparam para o massacre do inverno.

Caminhos e Léguas

O caminho destruído segue em frente, levando do círculo de luz até a mata. Ele se tornou tão retorcido com o passar do tempo que é difícil de enxergar além da montanha ou vale mais próximo. Trilhas menores oferecem alternativas, com tentadores atalhos e rotas repletas de belas paisagens. Essas trilhas menores parecem mudar sutilmente a cada dia, ajustando-se à geografia mutável do lugar. Se um Garou escolher seguir uma dessas trilhas, ele deve usar seu conhecimento das matas, habilidades de sobrevivência ou seus sentidos primitivos para se orientar contra elas, mas tais tarefas são extremamente difíceis. Magia conduz e os direciona para lugares errados. E deixar a trilha traz resultados ainda mais drásticos.

Uma matilha confiante pode seguir as estradas que encontrar, mas as fada irão tentar conduzi-los para fora desses caminhos. Luzes brilhantes brilham na floresta escura. Uma cabana abandonada pode ser visível a distancia, oferecendo comida quente e uma temperatura agradável. Ninfas e sátiros dançam em meio às árvores, convidando os viajantes a se unirem a eles. Não importa os motivos, um Garou que caminhe fora da trilha não irá conseguir achar seu caminho de volta, a menos que seja conduzido por alguém do Povo Gentil. Travessuras mágicas também confundem os Dons dos Garou: um Salto da Lebre pode resultar em um lupino ser catapultado através das árvores, uma Chama Tremulante pode aparecer como uma dúzia de bolas efêmeras de luz, e assim por diante.

Viajantes que tentam tomar atalhos por entre as matas encontram caçadores e monstros, *coisas* sorrateiras dignas dos mais antigos e sombrios contos de fadas. As feras espiam e se escondem. Redcaps caçam tudo que se move (e algumas coisas que não se movem) antes de engoli-las por inteiro. No “mundo real”, um Garou pode facilmente derrotar uma dessas criaturas, mas o frio e a natureza Unseelie desse reino as fizeram fortes, em alguns casos, suficientes para fazer uma matilha correr por seu dinheiro... ou sua vida. O mundo espiritual deu a elas uma força secreta.

Relíquias e outros contos de fadas vivem nas terras do Unseelie, mas todos eles foram maculados pela sensibilidade esgotada da era moderna. Alguns são até piores: Eles se espelham nos contos originais. Uma casa feita de gengibre pode cheirar de forma deliciosa, mas no seu interior, crianças más são cozidas no forno. O Lobo Mau caça uma garota de capuz vermelho, desejando mais do que apenas seus biscoitos. Os Garou podem se enfurecer e procurar punir essas criaturas de atrocidades. Se eles fizerem isso, eles terão saído do caminho.

Caso os viajantes de alguma forma sobrevivam ou



ignorem esses perigos e distrações enquanto eles continuam rumando ao sul, eles eventualmente aproximarão de uma estrada romana antiga, que conduz do oeste para o leste. Essa é a forma mais fácil de chegar até a Corte Seelie no oeste. Os Unseelie estão ganhando a guerra contra a Corte Seelie, e por isso todas as outras estradas conduzem para o leste. Apenas a Estrada Romana é verdadeira. Vários paralelepípedos foram roubados da trilha dos Seelie; eles podem ser devolvidos quando as fadas baixas arremessarem-nos na cabeça dos Garou. As pedras que restaram estão a uma distância das rodas de uma carruagem. Na verdade, pelo menos uma vez por dia, um veículo de metal com algum tipo de barras desce a estrada, esmagando tudo aquilo que barre seu caminho. Outras extremidades da estrada são mantidas por construções dos ogros e trolls. Se eles reparam a estrada ou apenas enterram criaturas ali está aberta para conjecturas.

Se a matilha viaja até o fim da estrada ao sul, ela será levada para fora das florestas até um imenso oceano. Algumas das fadas mais antigas viajaram para além dessas águas, para nunca mais serem vistas. Até mesmo o mais sábio dos Garou não sabe se existe uma praia distante do outro lado do oceano gelado. As fadas não falam do que está além (ou sob) as águas.

Castelos em Ruínas e a Esperança Enfraquecida

A desesperança torna a viagem ainda mais perigosa. Porém, a esperança pode limpar o caminho, especialmente se uma matilha possui uma forte vontade pode-se enxergar as fogueiras das terras dos Seelie, e caminhar na direção delas. Se a matilha viajar para o oeste, em direção ao Sol poente e a um por-do-sol rosa, ela eventualmente chegará a uma clareira depois de muitas léguas. No centro, está um castelo em ruínas como um sonho despedaçado. O entulho que o cerca é iluminado por uma gigantesca fogueira em seu interior. Um pouco de música ainda ecoa aqui, tocada pelas fadas que aqui se reuniam. Os defensores problemáticos se recusam a abandonar suas terras, mesmo enfrentando qualquer adversidade. Essa variada facção é a última remanescente da Corte Seelie do reino.

Nos domínios dos Seelie, fadas que podem lutar estão preparadas à guerra, pronta para defender seus sonhos. Apesar de todas as dificuldades, elas se recusam a desistir, ou até a reconhecer que estão perdendo. Qualquer Fianna ou Galliard que tenha conhecimento sobre a cultura das fadas pode saber como as cortes antes eram organizadas: Quando o mundo era jovem, as Cortes

Seelie e Unseelie dividiam o fardo da liderança. Os Seelie governavam do Beltaine até Samhain; os Unseelie reinavam do Samhain até Beltaine. Agora, assim como na Terra, apenas os mais fortes podem governar, seja através de bravura ou traição.

Apesar do Inverno Sem Fim alcançar toda a terra, as léguas ao redor do castelo permanecem intocáveis, por, no mínimo, muitos dias de viagem. Aqui é outono, e o solo é forrado por uma disposição multicolorida de folhas caídas. Áreas de amor, tranquilidade e beleza ainda resistem nessa região. Clareiras silenciosas e riachos nutrem a terra, refletindo a perseverança tranqüila dos Seelie. Quedas d'água brilham e as folhas de outono queimam como fogo.

Por várias léguas ao redor das distantes ruínas, o poder da Corte Seelie se mantém sua influência. Seu espírito está imbuído na própria terra. Na verdade, os espíritos naturais dessa terra se opõem a todos os intrusos que não são Seelie, independente de suas intenções. Nos costumes Seelie, as defesas são esquisitas, ridículas e puramente imaginativas. Uma poça d'água poderia rapidamente se expandir até o tamanho de um lago, afogando intrusos com ondas de água cristalina e forçando-os a nadar para longe. Em um bosque coberto com grãos, ratos crescem em árvores, caindo dos galhos para subir em pernas e roubar tudo que conseguirem carregar. O Povo-lagarto emerge sobre as rochas, negando passagem a qualquer um que não seja capaz de derrotá-los com argumentos. Espíritos naturais armam ciladas para os invasores com proficiência e grande criatividade.

Aspectos

Se a matilha não conhece as antigas lendas, ou se eles desejam ajudar, eles terão que pedir para as fadas locais. Os primeiros Seelie que a matilha encontrará aqui pode muito bem depender de quem é o escolhido para ser o alfa. Se um Ragabash ou um Theurge for o alfa, eles irão provavelmente encontrar um infante, um dos mais novos dentre as fadas. Infantes brincam e dão cambalhotas como se tivessem esquecidos do inverno que se aproxima. As brincadeiras que as crianças brincaram por séculos são preservadas em suas canções e versos. Ragabash podem obter confiança através de piadas e trocadilhos; Theurges podem se interessar na forma como as brincadeiras de criança foram adaptadas da magia das fadas. Abertura e confiança são tratados com brincadeiras e risadas. Crueldade e hostilidade são tratados com zombaria. Em um piscar de olhos um infante pode dar um salto, fugir e correr para alertar seus anciões.

Se um Philodox ou Galliard é o alfa, estouvados se aproximam. Essas fadas passionais estão em uma adolescência perpétua, consumidas por romance, rebeliões ou um gosto especial por aventura. Eles percebem a "Guerra pelo Portal" em termos preto-e-branco, exigindo saber se a matilha está com eles ou contra eles. Palavras pouco significam; eles querem provas. Philodox são recebidos com argumentos e

acusações; Galliards confrontam demonstrações, injúrias furiosas, ataques passionais ou flertes dissimulados e sedução. Submissão convida desdém como resposta; intensa confrontação ganha admiração.

Se um Ahroun lidera a matilha, ou a matilha avança com intenção marcial, um **barba cinza** percebe. Esses são os "anciões" da sociedade das fadas. Alguns dos mais estimados são valorosos cavaleiros, protetores das antigas tradições. Eles possuem um porte digno de qualquer ancião Garou, e exigem o mesmo respeito. Se um guerreiro ofende a sensibilidade de um barba cinza, o ancião tece um desafio. Alguns poucos patrulham as terras devastadas ao redor dos domínios dos Seelie, auxiliados por grupos selvagens de estouvados.

Subterfúgio é uma tática perigosa para empregar contra um barba cinza, pois eles são sutis e pacientes. Alguns nobres e altas fadas permanecem no reino Seelie. Todos (como exceção da Rainha Unseelie) são barbas cinza. Eles são príncipes e princesas, barões, duques e duquesas. Eles também foram castigados pela idade, deixando-os como sombras do que já foram.

Ocasionalmente, as fadas altas e a nobreza tenta colocar as paixões dos estouvados sobre uma bandeira, mas os estouvados são muito contenciosos e sangue-quente para se aliar a um único comandante. Muitos atestam que Lorde Lysander irá retornar no momento em que ele será mais necessário, como um verdadeiro herói faria. Alguns dizem que ele navegou para além do Mar do Sul, e é hora do resto dos barbas cinzas fazerem o mesmo. Poucos ainda mantêm a esperança de que caso os Unseelie conquistem todo o Portal de Arcádia, um novo reino Seelie irá aparecer (muito parecido com o fictício País do Verão de Gaia). Para ajudar a vencer esses argumentos, as fadas as vezes pedem aos visitantes por histórias sobre como vão as batalhas em **seus** mundos. Muitos preferem não dizer a eles.

A Fortaleza Austera

Sombras e medo conquistaram o resto do reino. A floresta se escurece onde reina os Unseelie. Árvores agonizantes dão o tom das florestas dessa região. Riachos cheios de lama escoam formando grandes poços de lama. Teias de aranhas tremem ao frio, enquanto folhas e frutos mortos caem no solo. Ocasionalmente, alguém pode ouvir risadas zombeteiras no local. À medida que alguém se aproxima da Fortaleza Austera da Rainha Marianna, a pessoa vê os resultados de todo seu trabalho.

Rumores dizem que a severa feiticeira amou secretamente Lorde Lysander antes dele morrer. Agora que ele se foi, a beleza sombria dela se espalhou pela terra, sem restrição alguma. Em um campo, esqueletos apodrecidos levantam-se ao menor barulho do vento, aguardando ansiosamente a aproximação de qualquer um para assaltar. Outra parte da estrada está interrompida por um labirinto de cerca viva, que engana os intrusos, com seus corredores mudando de posição o tempo todo. Lagoas permanecem congeladas, aprisionando bonitos peixes em baixo da superfície. Um luar brilhante ilumina

a paisagem, fazendo os lobos de dentro dos bosques uivarem incansavelmente. A lua de colheita amarela sempre está cheia.

Na extremidade oriental da estrada romana (e tudo o que sobrou dos tributários), um frio extremo condensa o ar, formando uma camada de gelo por toda superfície. As muralhas da Fortaleza Austera estão reforçadas com gelo. A terrível e escura rainha do castelo raramente o deixa, mas, à distância, ela pode ser vista caminhando pelos parapeitos, como um animal enjaulado, principalmente quando seu desespero é demais ou quando os Seelie causam algum tipo de problema.

Cavaleiros negros montaram um bivaque fora do castelo. O estrondo de suas armas pode ser ouvido por milhas. Nas florestas ao redor da fortaleza, os cidadãos e as fadas baixas alimentam fogueiras furiosas. Eles gritam e saltam, cantando e rindo com um olhar maníaco. Visitantes oferecem diversão adicional. Alguns intrusos (ou emissários) são humilhados (ou sacrificados) em honra da rainha escura. Em uma clareira em especial, há um altar de mármore onde os Unseelie a adoram.

A Rainha Negra

Como é o modo dos nobres umbrais, toda a vasta expansão desta terra reflete o temperamento de sua legisladora. Rainha Marianna anda pelos corredores de seu castelo em vestidos pretos diáfanos. Olhos sombreados, com um tom investigador, destacam-se em sua face branca. Cabelos longos, bastante escuros ondulam por suas costas. Diante dos cidadãos, ela é o modelo de uma fada vitoriana, firmemente controlada em sua etiqueta e restrição. Em particular, ela se despe para exibir sua lustrosa pele pálida, expondo sua beleza tão rara, que brevemente pára o coração dos que a vêem. É uma beleza cruel, qualquer um mataria em seu nome, após vê-la dessa forma.

Poucos ousam recontar a lenda do exílio da Rainha Marianna de Arcádia, ou seus planos que falharam para usar feitiçaria poderosa contra os que estavam no poder. Agora ela reina suprema em seu próprio domínio, tão bonita quanto é terrível. Quando ela tem a chance para falar com os visitantes (ou cativos), ela interpreta o papel de uma vítima das circunstâncias, uma pobre moça indefesa explorada por forças além de seu controle. Esta fachada é usada para justificar sua vingança contra a terra, o ato perpétuo da expor sua fúria em todos aqueles que merecem seu desgosto. Ao falar para esses que não a conhecem completamente, ela pede a ajuda deles no seu retorno para Arcádia. Às vezes ela diz que não pode partir até que o reino seja destruído. Ninguém pode contar quando ela está mentindo e se isso é verdade ou não. Dentro dos confins de sua metade do reino, ela é como um Incarna como qualquer outro residente do Portal.

A Rainha Marianna tem uma fome insaciável para notícias do mundo moderno, uma das poucas coisas à qual ela está disposta a barganhar. Ela tenta enfeitiçar aqueles que podem lhe proporcionar tais notícias. Se um

herói corresponde seu interesse, ela oferece proteção a ele na forma de seus cavaleiros negros, disfarçando a captura de reféns na forma de hospitalidade. Ela comanda forças que se escondem e cria monstros para espionar os bosques. Na maioria de suas elaboradas cerimônias, horrorosas e esquivas criaturas vêm da floresta para adorar sua Rainha Negra. Quando o assunto exige pressa, ela envia seus poderosos subordinados — eles são qualquer coisa exceto tolos.

Um dia, assim espera, ela achará o caminho de volta para o mundo real. Ela acredita que voltando à realidade, e abandonando o pesadelo de sua existência, é o único modo de esquecer Lysander de uma vez por todas. Infelizmente, ela está errada; ela não pode partir, pelo menos não sem consequências desastrosas. Se Marianna esquecer o Portal, o reino perderá muito poder, desaparecendo como um sonho de outrora. E qual seria sua recompensa? Embora ela não tenha idéia de que é uma emanção e não uma verdadeira fada, sua verdadeira natureza não lhe será negada. Ela nunca poderá pisar na Terra, sendo o espírito que ela é. Assim Marianna anseia por algo que nunca poderá ter — e a cada ano que passa em desespero consome o Portal como veneno. Este conto de fadas parece destinado a não ter um final feliz.

Entrada e Saída

Viajantes podem procurar por antigos caminhos espirituais para chegar ao reino, mas esses que o fazem são atocaiados por fadas que foram deixadas para trás. A Wyld deformou e mudou essas fadas, enchendo as almas delas de raiva e loucura. Se uma destas "fada umbrais" se perder, for traída pelos nobres, for exilada de Arcádia, elas passam a viver no mundo espiritual para logo tornarem-se criaturas efêmeras. A Wyld também transformou muitas das recordações delas em ilusões. Fadas umbrais se assemelham a muitas criaturas míticas: changelings terrestres, figuras do folclore, heróis fictícios, Kithain perdidos, Thallain exilados, refugiados do Sonhar, ou nenhum dos anteriores. Os Sonhos do Povo Gentil na Terra os modificou, refletindo a loucura da idade moderna.

As emanções das "fadas baixas" e cidadãos comuns espream ao longo do velho caminho. Fada dos Unseelie não querem estranhos atrapalhando suas vitórias no reino de Arcádia. Já os Seelie testam aqueles que encontram, certos de que, se há uma chance para salvar o Portal de Arcádia, eles têm que ter certeza que o herói que tenta é verdadeiro. Cidadão de ambas as cortes requerem sacrifícios, tarefas, benefícios ou pagamento antes que eles permitam passagem. Chiminage aqui leva a forma de ouro, enigmas, ou sangue. Uma fada dos Seelie pode exigir uma canção e uma dança de um Ahroun, enquanto ri e escarnece o pobre lobisomem até que ele esteja completamente enfurecido. Já uma fada dos Unseelie frequentemente exige recordações dolorosas, forçando suas vítimas a recontar e reviver seus horrores passados. Dependendo do humor ela pode exigir o sacrifício de um

inocente, atormentando aqueles que a confronta com limiares novos de prazer e dor. Tristemente, a maioria dos Caminhos Umbrais não conduz a nenhuma parte (ou pelo menos para lugares diferentes de Arcádia). Muitas das antigas histórias têm pouco significando no mundo moderno, assim os caminhos refletem esse esquecimento.

Deixar o Portal de Arcádia não é nada extremamente difícil. Se um viajante passar além das ruínas do Castelo dos Seelie, ao oeste, ou além do Castelo dos Unseelie, no leste, a estrada em que ele chegará vai leva-lo à Zona de Sonho. O modo mais famoso de sair é o portal, que dá nome ao reino. Porém, o Portal foi estilizado há muitos anos — embora as fadas não saibam disso, e nem irão acreditar. Até onde eles sabem, o portal está em algum lugar, e deve levar até Arcádia — caso contrário, qual seria o ponto?

Possibilidades de Histórias

- Uma estranha arma das fadas feriu um ancião no mundo real. A matilha tem que procurar o Portal de Arcádia para achar uma cura. Uma vez lá, a matilha deve solicitar a um nobre de alta casta para ajudá-los, e possivelmente executar um favor em troca. Isto não precisa ser uma missão militar; uma criança dos Seelie pode precisar ser ensinada, um “barba cinza” pode querer que testemunhem os mistérios de outro reino, ou um selvagem pode pedir ajuda para localizar uma relíquia arcadiana mística. Quando a tarefa estiver completa, a cura é concedida.

- Rainha Marianna às vezes sonha em espalhar sua influência para fora do reino. Ela pode capturar um espírito exótico de outro reino, ou alguma variedade de metamorfo, ou até mesmo um filhote de Garou para juntar informação. Talvez ela tenha alguns experimentos malditos para testar suas teorias a respeito dos outros mundos. A missão é simples: Achem o castelo e resgatem quem foi cativo, antes que ele seja corrompido.

- Nem mesmo o Portal de Arcádia está livre da influência da Wyrn. As fadas são fortes o bastante para lutar contra tais invasões (algumas vezes aliando ambas as cortes para isso!), mas os Garou têm uma maior reputação de valor contra a Wyrn. Matilhas de Malditos ou Dançarinos da Espiral Negra também podem invadir o reino. A caça é complicada pelos caprichos ou cruéis perigos da paisagem que atocaia os amigos e inimigos, e o fato de que os habitantes, Seelie ou Unseelie, também podem estar mais que favoráveis a aceitar “ajuda exterior” em suas batalhas, não interessando a fonte.

Leis do Reino

- A distância em Arcádia é medida em “léguas”. Uma “légua arcadiana” é a distância que um viajante pode viajar em um dia. De maneira muito esquisita, assim como nas lendas, se um herói é mais rápido ou mais lento, ele ainda viajará aproximadamente uma légua em um dia. Garou na forma Lupina podem cobrir aproximadamente duas léguas por dia.

- Seelie não quer dizer “bom”, e Unseelie não quer

dizer “mau”. As fadas de ambas as cortes demonstram muitas das excentricidades clássicas, sejam elas códigos de honra ou raiva extrema, atribuídas ao Povo Gentil.

- Fadas possuem um forte parentesco com os Fianna e as matilhas seguidoras do Gamo. Qualquer personagem que pertencer a um destes grupos acha mais fácil lidar com as fadas deste reino. Ao fazer um teste baseado em um atributo social, o personagem em questão tem -2 na dificuldade. (Como opção, um Presa de Prata poderia ter -1 na dificuldade ao lidar com os Seelie; enquanto um Senhor das Sombras teria -1 na dificuldade ao lidar com os Unseelie).

- A simples idéia de ficar perdido nos bosques é excessivamente frustrante para um lobisomem. Cada dia perdido dentro dos bosques reduz a dificuldade de todos os testes de frenesi em 1, até que o Garou seja encontrado por sua matilha novamente.

- Para benefício do jogo, muitas das habilidades possuídas pelas fadas são descritas pelas mesmas estatísticas usadas para espíritos. As fadas umbrais comuns têm Fúria, Gnose, Força de Vontade e Essência. Porém, neste reino, as emanações das fadas não são tratadas como espíritos. Dons que afetem especificamente espíritos, não afetam as fadas e nem o seu povo.

- O que prata representa para os Garou, ferro frio represente para as fadas. O único modo de uma fada morrer permanentemente dentro do Portal de Arcádia é com esta substância. Uma fada que toma seu ultimo ferimento agravado desta substância desaparece para sempre do reino. (Se a Rainha Marianna possui esta vulnerabilidade ou não, é decisão do Narrador).

- No Portal de Arcádia, uma fada que sofre sua ferida final (caso ela tem estatísticas de espírito), ou seu nível de vitalidade chega a Incapacitado (caso você esteja usando o método listado abaixo), em um ataque que não envolva ferro frio entra em “sono”, como faz um espírito. A duração do sono depende da história mítica em que ela está envolvida. Se for uma batalha, ela adormece em um pedaço de madeira longe da rixa. Se for um conto de deslealdade, ela vai eventualmente aparecer como um cativo no acampamento inimigo. Caso seja um conto de romance, ela dormirá até que o pretendente dela salve-a. (Na reflexão atual de Arcádia, isto acontece tanto com homens quanto com mulheres).

- Neste reino, o tempo corra de maneira disforme em relação à Terra. Um dia no Portal pode passar em uma hora no mundo físico, ou pode levar até mesmo um ano. Isto fica completamente à discrição do Narrador. Se um visitante experimenta de qualquer comida ou bebida enquanto estiver em Arcádia, pelo menos um ano terá passado na Terra até que ele retorne (se ele retornar um dia).

- Fadas entendem os metamorfos em todas suas formas, e podem se comunicar livremente com eles. Algumas criaturas monstruosas, talvez, não sejam capazes de se comunicar com nada mais que grunhidos.

- Um metamorfo pode viajar uma légua arcadiana

em um dia, mas o terreno do reino pode mudar de semana em semana. Nos domínios dos Unseelie, isso ocorre de acordo com o humor e disposição de seu regente, Rainha Marianna. No domínio dos Seelie, não há nenhum regente. As terras refletem o fada dos Seelie que é atualmente considerado em posição mais alta. O Seelie mais renomado muda em poucas semanas, assim a geografia lentamente muda para combinar melhor com o temperamento dele.

- Distâncias parecem ser influenciadas pelo drama. Ninguém nunca mediu o tamanho real do reino; todas as tentativas foram frustradas por magias ocasionais. Quando Galliards comparam suas aventuras dentro do reino, a distância entre vários marcos parece mudar de “história pra história”, o que é dramaticamente apropriado.

- Os viajantes são aconselhados a não sair do caminho. Tentativas em recuperar o caminho sempre falham até que uma fada devolva o pobre viajante à trilha perdida. Incidentemente, usando o Ritual da Pedra Caçadora neste reino resulta em uma pedra coberta de neve girando sem parar. Particularmente nos momentos ruins, conduz diretamente à Rainha Marianna, independente das intenções do ritualista.

- O Dom Sentir a Wyrn não descobre a presença dos Unseelie.

- A Rainha Marianna é agora a Senhora do Reino. Ela é algo próximo de um Incarna como uma fada deveria

ser. Ela possui magia, mas só o tipo que encaixa com o enredo. Ela não envelhece, e é imortal, contanto que ela fique aqui. Ela não partirá até que o reino seja conquistado pelo Unseelie.

Leis Opcionais

- Se o Narrador tiver uma cópia de Changeling: O Sonhar é possível adaptar as características para esse Reino. Apenas fadas européias se manifestam aqui; mais um sinal de que esse Reino está corrompido.

- Algumas habilidades feéricas podem ser reproduzidas pelos mesmos mecanismos dos Dons Garou. Por exemplo, muitas possuem feitiços equivalentes à Gerar Ignorância, Faro Para Forma Verdadeira ou Dopplenganger (mas o uso desse último Dom não exige o gasto de Gnose para as fadas).

- Nomes possuem poder nas histórias antigas. Se um metamorfo puder aprender o verdadeiro nome de uma fada neste reino, ele pode controlá-la (Assim, as fadas nunca se apresentam com seus nomes verdadeiros). Uma fada sobre esse feitiço deve realizar qualquer desejo pedido pelo metamorfo. Entretanto, as fadas tentarão continuamente quebrar esse encanto.

- Barganhas são como juramentos no Portal de Arcádia. Se um Garou e uma fada fazem um trato, a fada tem que levar a cabo o seu lado da transação. Se um Garou quebrar tal acordo toda a corte achará um modo para castigá-lo.

Reino da Atrocidade

Este reino reflete a mácula da Wyrn como poucos outros fazem. É dito que a Atrocidade é a incorporação dos resíduos psíquicos criados pelos incontáveis atos de brutalidade, tortura e degradação no mundo material. De maneira simplista, esse lugar é um pesadelo que tomou forma. Na Atrocidade emanções espirituais recriam tapeçarias refletindo atos de horror do mundo material. As ações daqueles que abusam de crianças, assassinos seriais, ditadores e pessoas “normais” que passaram a barreira da sanidade, todos alimentam o reino. Uma cena horripilante atrás de outra se mostram aos olhos dos visitantes.

Este reino é particularmente repugnante a metamorfos, porque, como criaturas de metade espírito, seus atos aparecem nos Reinos Umbrais mais que os atos dos humanos. Assim, as atrocidades perpetradas pelos metamorfos aparecem particularmente vívidas nesse reino. Alguns Garou reivindicam que a maioria dos atos do Impergium ainda pode ser achada sendo reconduzidos por simulações fantasmagóricas em algum lugar da Atrocidade.

O terreno do Reino é horroroso. O reino possui um solo fétido, devastado, com lodo cinza, poças de lama, pilhas de pele podre e centenas de crânios e ossos. Carcaças mumificadas ou pútridas de vítimas mutiladas se projetam no meio do caminho. Sepulturas em massa, cavadas por mãos desconhecidas, servem como depósito de incontáveis cadáveres. Uma fumaça de carregada de cinzas enche o céu, e o fedor (uma combinação de putrefação, carne ardente, enxofre e fezes) é perto do insuportável. Gemidos e gritos enchem o ar, vindo de todas as direções. A cada passo, sons de algo sendo esmagado ou esticado podem ser ouvidos. À medida que os viajantes passam, suas pegadas deixam poças oleosas que rapidamente se enchem de lombrigas e larvas de insetos. Enxames de moscas voam pelo reino, acrescentando infortúnios aos viajantes.

Infelizmente para os viajantes, a geografia do reino é o menor dos horrores que lhes esperam. As colinas de carne, montes de estrume, desfiladeiros e outras características efetivamente dividem o reino em um labirinto infinito, e ao adentrar o labirinto, cenas chocantes esperam as visitas. Segundo alguns, viajar pelo reino é como caminhar por uma casa assombrada, exceto que as cenas aqui são mais vívidas (e, pior, são reflexões de ocorrências atuais do passado e presente). Ao fazer uma curva, os viajantes podem encontrar as torturas da corte de Calígula. Em uma cova suja, os viajantes poderiam ser forçados a testemunhar as depredações de Jeffrey Dahmer, ou os experimentos médicos de Auschwitz, ou o massacre da vila apache pela cavalaria dos EUA, ou um acampamento de estupro sérvio, ou simplesmente uma criança esquecida que é brutalizada

por sua família atrás das paredes de uma casa suburbana.

De alguns modos, o Reino de Atrocidade remete ao Campo de Batalha. Porém, este é um lugar de vitimização, não luta. As vítimas espirituais invariavelmente são desamparadas, e o agressor sádico e impiedoso. Malditos em forma de larvas pairam perto das cenas de tormento, engordando com a energia psíquica emitida.

Metamorfos que busca terminar a carnificina e o horror descubrem rapidamente que eles não podem. Os Malditos larvae podem ser mortos, e a maioria dessas fracas criaturas irão fugir ao serem atacados. Entretanto, as emanções das vítimas e dos agressores são simplesmente imagens, e não reais. Os metamorfos podem interferir nas cenas e até mesmo “destruí-las” por um momento. Mas, assim que isso é feito a imagem simplesmente se reforma em outro lugar, mostrando a atrocidade, independente dos esforços para destruí-la. É dito que o único modo de exorcizar uma atrocidade permanentemente é vingar ou retificar o sofrimento das vítimas no mundo material.

As efêmeras do reino não são “reais”, nem mesmo espiritualmente falando. Se mortos, eles se reformam; se algo é levado deles, desaparece. No entanto, o reino pode dar uma informação útil (o que aconteceu durante o Impergium?) ou conceder ao metamorfo um pouco de consciência.

Às vezes a consciência concedida pela Atrocidade é muito grande – o maior perigo da Atrocidade é encontrar algo feito por você mesmo. Se um metamorfo ferir ou matar uma criatura inocente durante um frenesi (ou, pior ainda, deliberadamente), tem grande chance dele encontrar um “replay” de seu crime em algum lugar do reino. Alguns Garou enviam membros criminosos de sua seita à Atrocidade como forma de “terapia de confrontação”. Esses Garou dizem que a Atrocidade possui uma função valiosa. Ao forçar um metamorfo a se purificar por empatia com suas vítimas, seguir por uma viagem de purificação no Érebo, o metamorfo em questão pode reentrar no mundo material purgado de seus pecados. Porém, tal forçosa apresentação das ações mais obscuras da pessoa pode — e costuma — deixar muitos metamorfos perturbados pela culpa. Tais seres vagam o Reino da Atrocidade sempre, enquanto buscam purificação através de atos chocantes de auto-mutilação ou se lançando diretamente em um Poço de Criação de Malditos. Alguns destes metamorfos perturbados viraram-se à Wyrn, perdidos para sempre.

A Era Moderna

O Reino da Atrocidade sempre foi, infelizmente, um lugar poderoso. Em anos recentes, porém, o mal do reino parece ter aumentado e a presença e força dos Malditos

do reino cresceu. Talvez isto seja devido ao número crescente de atrocidades cometido nos séculos XX e XXI; talvez seja por causa do aparecimento de Antélios. Em todo caso, os Malditos, antigamente não mais que uma amolação, constituem agora um perigo de fato. De fato, um Maeljin Incarna recentemente fez residência no reino, construindo uma "fortaleza", e um exército de corpos violados entre as maiores covas. Desta fortaleza horrível, o Incarna comanda e orquestra os Malditos em turbas para colher as energias negativas do reino.

A Muralha e o Arame

Em uma área do reino sobe uma muralha. Esta muralha é feita de pedra preta simples, bastante parecida com o memorial da Guerra do Vietnã em Washington D.C. Os onipresentes Malditos do reino geralmente ficam bem longe da Muralha. Ao longo da Muralha, em caracteres que variam de hieróglifos egípcios para tipo moderno, lê-se uma lista de nomes. Theurges especulam que estes nomes representam os que foram vitimados ou abusados durante o curso da história humana. Já que os Malditos do reino tendem a evitar o lugar, a Muralha proveu frequentemente uma zona segura para metamorfos presos no reino.

Porém, isso mudou recentemente.

Recentemente, a Muralha foi infestada por fios de arame farpado, crescendo em cima da estrutura como trepadeiras. Este arame é de fato uma projeção ectoplasmática delineando os limites do Reino Sombrio do Arame, uma "nação" de fantasmas, formada completamente das vítimas do Holocausto Nazista. Dinamitado para fora do Mundo Inferior como outros fantasmas durante o Quinto Maelstrom, vários sobreviventes entre os fantasmas acharam um modo de ir para junto das emanções psíquicas semelhantes do Reino da Atrocidade. Agora eles cuidadosamente exploram e fervorosamente fortalecem a casa nova, procurando qualquer sobrevivente da mesma categoria o tempo todo, entre as emanções do reino (que lembram eles dos fantasmas zangões de musselman que assombravam o reino antigo deles). Os fantasmas do Reino Sombrio do Arame acharam reflexões efêmeras dos acampamentos de morte onde eles morreram, mas, os poucos que compreendem a diferença entre ectoplasma e efêmera, não compreendem completamente por que as interações deles com os habitantes do reino têm sido mal sucedidas.

Os fantasmas sóbrios do Reino Sombrio do Arame têm pouca compreensão, ou interesse em algo frívolo como metamorfos. A eles, os personagens parecerão pouco diferentes dos Malditos estranhos que molestam eles desde que chegaram à Atrocidade. Os personagens devem lidar cautelosamente entre os fantasmas ou sofrerão sua fúria; diferentemente das outras criaturas da Atrocidade, os fantasmas podem destruir um personagem permanentemente. (Para mais informações do Reino Sombrio do Arame, veja o suplemento de **Wraith: Charnel Houses of Europe**).

Os Poços de Criação

O Reino de Atrocidade é talvez o lugar de maior procriação de Malditos. Incontáveis covas, cheias de corpos contorcidos e pedaços de carne, servem como geradores para os Malditos larvæ. Estas larvæ repugnantes podem ter muitas formas, mas frequentemente aparecem como fetos móveis ou larvas de inseto com faces humanas. Esguios e outros Malditos vigiam estas covas, enquanto protegem os larvæ até que os mais fortes estejam maduros o bastante para canibalizar os mais fracos e rastejar para fora das covas. Uma vez livre das covas, os Malditos acham uma cena de vitimização e pairam por perto, alimentando-se psiquicamente das energias negativas.

Ao contrário das emanções achadas no resto do Reino, estes Malditos são bastante reais. Metamorfos podem atacá-los livremente, porém o grande número de Malditos faz com que esse tipo de ação seja questionável. Garou que morrem mãos de Malditos na Atrocidade são misticamente renascidos em uma cova de Malditos, lá eles serão torturados pelas mãos de vários Malditos até que eles se livrem, sejam soltos, ou (provavelmente) fiquem insano.

Entrada e Saída

Entrar no Reino da Atrocidade é uma ação tipicamente instintiva e inconsciente. A ressonância espiritual do reino chama as emoções que servem sua natureza intrínseca. Assim, metamorfos que se acham em pensamentos de raiva, violência ou morte poderiam se encontrar entrando no reino, tomando talvez, um braço errado de uma Trilha da Lua ou tomando a curva errada enquanto atravessava uma seção da Umbra particularmente proibida. (Em termos de jogo, isso quer dizer que o Narrador possui carta branca para enviar um personagem ou matilha para o local.)

Sair do reino, porém, é bem mais difícil. De forma simples, não há nenhum meio convencional de fuga deste reino aterrador. Nem Pontes da lua ou Dons permitem que os viajantes saiam. Para sair do reino, um personagem deve assumir o papel de uma vítima e ser "morto" por uma das emanções do reino. O personagem tem que sofrer tudo que a vítima em questão sofreu, não erguendo uma pata para prevenir o horror. Na "morte", o personagem é misticamente transportado para outro reino: talvez o mundo material, talvez outro Reino Próximo tal como a Pangéia ou o País do Verão. No final das contas, esta decisão está nas mãos do Narrador.

Possibilidades de História

- Um metamorfo ou uma matilha inteira é assombrado(a) por um ato do passado. Devido a frenesi, identidade enganada ou simplesmente maldade, eles brutalmente assassinaram um mortal inocente, que voltou à Umbra como um Maldito agora faz os personagens sofrerem. Para exorcizar este Maldito os personagens devem viajar à Atrocidade para confrontar o

erro do passado — o tempo todo vigiados pelo Maldito e seus aliados no reino.

- Os personagens têm que escutar um Garou criminoso até o reino, para que ele se confronte com seus crimes. Porém, os personagens são igualmente vulneráveis a qualquer ameaça que os espera, como os Malditos que têm aguardado a chance para possuir o Garou. Além disso, uma vítima espiritual do lobisomem tem esperado há muito tempo, afim de se vingar do Garou quando este entrar no reino. Poderão os personagens satisfazerem o espírito permitindo que ele administre o castigo ao Garou criminoso? Ou irão os espíritos do reino subjugarem os personagens?

- Um tirano de algum tipo — um lobisomem criminoso, um príncipe vampiro, até mesmo ditador mortal — está descontrolado, brutalizando todo o mundo e tudo em sua esfera de influência. Este tirano é bastante poderoso ou bem protegido para ser confrontado fisicamente; porém, os personagens recebem uma corneta fetiche em forma de chifre, é dito que eles podem erguer as emanções das vítimas do tirano ao soarem essa corneta. Se despertas, as emanções destruirão o tirano espiritualmente, arrastando-o à Atrocidade para ser castigado. Porém, os personagens devem primeiramente entrar na Atrocidade, achar as emanções apropriadas e soar a corneta.

Leis do Reino

- As emanções do reino são espíritos efêmeros e não podem infligir ou causar dano físico. Se “morto” por uma emanção, um Garou é ejetado para fora do reino. Garou podem ferir (e serem feridos por) outros visitantes, Malditos ou criaturas similares.

- Depois de cada atrocidade testemunhada, todo

metamorfo perde um ponto temporário de Gnose. Depois que toda Gnose foi gasta, os metamorfos perdem um ponto temporário de Fúria por atrocidade testemunhada. Caso os pontos de Fúria também acabem eles começam a perder seus pontos de Força de Vontade. Caso todos esses pontos sejam perdidos o metamorfo é automaticamente expulso pelas emanções do reino.

- Metamorfos encontram cenas pertinentes, relacionadas com seus próprios pecados. Um Garou que entrou em frenesi e matou vítimas inocentes seguramente veria esta cena junto com cenas semelhantes relacionadas com os aspectos mais negros de seu passado.

- Caso um metamorfo deseje achar uma cena particular conscientemente, ele deve testar Carisma + Enigmas (dificuldade 6).

- O único modo para deixar a Atrocidade é “morrer”. Pontes da lua, fetiches e Dons são métodos de fuga ineficientes.

- As dificuldades de todos os testes de Percepção na Atrocidade são aumentadas em dois.

- Garou podem usar o Dom Sentir a Wyrms para localizar tipos de Malditos em particular na Atrocidade. Para isso é necessário um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8).

Lei Opcional

- Se um metamorfo confrontar-se com uma cena na qual ele está cometendo atrocidades, ele deve gastar um ponto de Força de Vontade e testar Carisma + Empatia (dificuldade igual a sua Fúria permanente + 4, máximo de 10). Se ele tiver sucesso, ele se harmoniza com as emanções e a cena desaparece; essa tática pode ser tentada apenas uma vez. O Ritual de Contrição permite, de outra forma, aos ofensores se desculpar com suas vítimas.

Campo de Batalha

Desde o princípio dos tempos existiu a guerra, e assim desde o princípio dos tempos existiu o Campo de Batalha. Este reino figurou proeminentemente dentro da mitologia de todas as tribos, e é dito pelos Galliards, que a Batalha Final contra a Wyrn será lutada aqui.

O Campo de Batalha é a incorporação da guerra, luta, e conflito. Reivindicam os Philodox que toda batalha ao longo da história e pré-história, Lutas neolíticas contra ursos das cavernas e "Limpeza étnica" do século XXI e guerras de gangue, são refletidas aqui em espírito. Dentro do Campo de batalha, efêmeros espíritos se ocupam continuamente das batalhas que refletem conflitos passados no mundo material.

O próprio lugar é o sonho de um historiador militar e o pesadelo de um ser são. O reino inteiro é uma vasta guerra, ou guerras, ou séries de batalhas que representam todo período conhecido. Em uma parte do Reino, uma legião de romanos poderia estar "soltando o inferno" em bárbaros teutões; em outra área, reflexões de espírito de Washington e Cornwalls poderiam manobrar as tropas, ou os céus poderiam tremer com a Luftwaffe distribuindo uma chuva de bombas em uma contraparte espiritual de Londres.

Aqui, as incontáveis batalhas se misturam em um grande caldeirão de guerra. É completamente possível que alguém ache janissares otomanos, hoplitas grego, soldados napoleônicos, dragões, e VietCongs que lutam uns com os outros. No Reino vários conflitos podem refletir batalhas envolvendo famosas tropas, ou uma gangue da cidade que luta por um par de quarteirões. Se envolve violência, luta, e especialmente morte, provavelmente é refletido em algum lugar no Reino.

O Reino é o caos personificado, com seus falsos guerreiros de Gettysburg atacando falsos Austerlitzes e ofensivas teutônicas; mas uma característica do lugar permanece constante: o Poste itinerário. Visitas que chegam no Campo de batalha sempre manifestam-se perto do Poste itinerário, um marcador à interseção de duas estradas que conduzem profundamente ao Reino. O Poste pode aparecer de várias formas, um obelisco egípcio, um poste adornado com setas de madeira. Em todo caso, o Poste itinerário sempre contém uma lista de vários conflitos. Os conflitos mudam dependendo especificamente do tempo de entrada. Por exemplo, um metamorfo pode entrar uma vez e achar "direções" a Waterloo, Termópilas, e a queda de Saigon; na próxima vez as direções poderiam apontar para diferentes batalhas. Personagens com muita Fúria que entram neste Reino poderiam achar batalhas do passado que eles pessoalmente tenham participado.

O reino pode apresentar todo tipo de terreno e clima, afinal, em quase todo lugar no mundo tem uma batalha conhecida. O chão é coberto de lixo com

estruturas e escombros que representa todos os períodos na história das batalhas. Destroços de tanques Sherman e partes de APCs a planície com castelos medievais e fortificações da Era Romana. Trincheiras, filas de arame farpado, e acampamentos cobrem de lixo o Reino; nuvens de fumaça e gás acre lentamente vagueiam ao longo da paisagem, limitando visão.

Contanto que os viajantes fiquem nas trilhas, eles não serão molestados diretamente, nem serão prejudicados — exceto talvez pelas legiões da Wyld, da Weaver e da Wyrn (veja abaixo).

As Trilhas

Personagens que permanecem nas trilhas vão eventualmente acabar chegando ao alcance das batalhas listadas no Poste Itinerário. Daí eles podem testemunhar as batalhas. Enquanto eles ficarem nas trilhas, eles não podem ser feridos, entretanto balas e explosões podem zumbir ao redor deles. As próprias trilhas mudam conforme a batalha específica; por exemplo, uma batalha de Vietnã poderia ser vista de um rastro pardo por uma selva de bambu sufocante, enquanto uma batalha romana poderia ser vista de uma estrada romana.

Uma vez que os personagens pisam para fora da trilha, ela desaparece, e os personagens podem participar livremente (ou serem forçados) em qualquer conflito. A trilha não reaparecerá até que a batalha termine. Personagens que permanecem na trilha podem arrastar seus aliados para o rastro desde que eles não pisem fora.

Evacuação ou Retirada

Personagens podem continuar ao longo de uma trilha enquanto ignoram os eventos que correm. Eles podem fazer isso e eventualmente chegarão a um poste escrito "Retirada ou Evacuação". O personagem que chega a este local vê os soldados efêmeros de todos os tempos e lugares, jogando ao chão suas armas e fugindo através de uma parede de névoa opaca. Personagens que deixam as trilhas e fogem à névoa saem do Reino e reaparecem na Umbra Rasa. Como ocorre com os Postes itinerários, os locais de Retirada podem ter muitas formas: um bloco de helicóptero, até mesmo uma bóia, durante uma batalha naval.

Batalhas

Personagens que saiam das trilhas são livres para participar das batalhas. Alguns lobisomens, particularmente, os guerreiros entre os Crias de Fenris, amam gastar a Fúria nestas batalhas. Outros Garou consideram a participação nestas batalhas como um bom exercício de prática e estratégia militar. A maioria dos metamorfos considera que o Reino é bom para ensinar e testar seus jovens. Podem ser achados os maiores

guerreiros e generais aqui, e os personagens podem assistir — ou participar — dos sucessos e fracassos. Muitos Garou consideram o lugar como um treinamento para o Apocalipse; alguns Theurges observam os campos depois que várias batalhas acontecem, buscando adivinhar o que surgirá na grande luta.

Personagens que saiam das trilhas podem encontrar soldados feridos ou mortos, como também podem deparar-se com esquadrões de combatentes novos em folha. Os personagens podem participar livremente em qualquer luta que desejem, e as ações de Personagem têm ocasionalmente mudado o resultado de uma batalha histórica famosa — pelo menos até a próxima vez que batalha é travada. Alguns Garou lutam para evitar que um massacre famoso aconteça, acreditando que isso dê um karma benéfico para o Garou envolvido. (Claro que, alguns totens podem exigir que seus seguidores unam-se em um lado escolhido — pobre da matilha do wendigo que lutem ao lado de Custer na batalha de Pequeno Chifre Grande!).

A Planície do Apocalipse

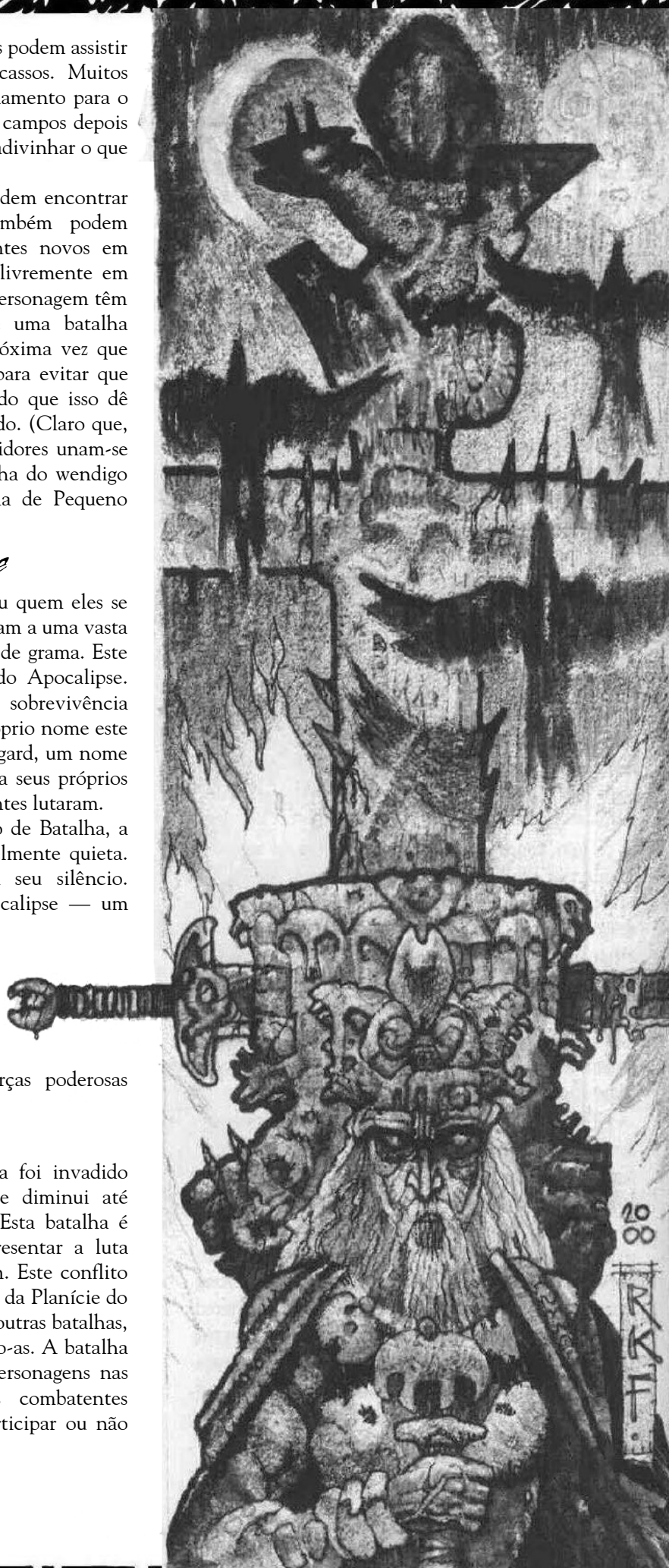
Não importa por onde eles viajem ou quem eles se encontrem, os Garou eventualmente chegam a uma vasta planície, com pedras e remendos escassos de grama. Este lugar, dizem os Theurges, é a Planície do Apocalipse. Onde a batalha final para sobrevivência será lutada. Os Crias de Fenris têm seu próprio nome este lugar — eles a chamam de Planície de Vigard, um nome que os humanos pegaram emprestado para seus próprios contos da batalha final onde deuses e gigantes lutaram.

Em contraste com o resto do Campo de Batalha, a Planície do Apocalipse é incompreensivelmente quieta. Nenhum grito ou explosões perturbam seu silêncio. Rumores falam de um Exército do Apocalipse — um acampamento de metamorfos e espíritos que esperam em vigilância eterna pela Última Batalha — mas nenhum viajante tem visto ou falado com qualquer membro deste Exército recentemente.

Nas bordas desta planície, três forças poderosas duelam pela supremacia.

As Hordas Guerreiras

Recentemente, o Campo de Batalha foi invadido por um novo conflito, um conflito que diminui até mesmo as maiores batalhas já travadas. Esta batalha é empreendida por espíritos e parece representar a luta primitiva entre a Weaver, Wyld, e Wyrn. Este conflito monstruoso ocorre em um campo próximo da Planície do Apocalipse, mas também se espalha pelas outras batalhas, engolfando-as, atravessando-as, e mudando-as. A batalha espalha-se até mesmo sobre as trilhas; Personagens nas trilhas podem ser afetados por estes combatentes independentemente deles escolherem participar ou não do conflito.



Apropriadamente, há três exércitos nessa grande luta. A primeira horda, uma massa fervendo de zangões e espíritos aracnídeos, claramente representando a Weaver. Estes soldados aracnídeos constroem bases e bunkers, enquanto vão tecendo estradas, fortificações, e acampamentos de seda metálica. As forças da Weaver agem com precisão e disciplina; eles são modelos de táticas militares, flanqueando e dividindo as forças sempre que possível.

A segunda força, que representa a Wyld, é uma turba incontrolável de espíritos amorfos, quiméricos. Essa força ataca e recua aleatoriamente, às vezes até mesmo virando contra si mesmo. Braços do corpo principal ocasionalmente infestam o reino, como um pseudópode de uma grande ameiba. A única constante destes espíritos é que eles parecem apreciar a luta como qualquer uma das outras emanações do reino. Este é o menor exército e têm que retirar-se frequentemente para lamber suas feridas enquanto os outros dois estão imóveis, emaranhados em combate.

A terceira força, um grande exército de Malditos, é a legião da Wyrn na batalha. Scrag e outros malditos formam o núcleo deste exército que é dirigido por reflexões dos próprios Maeljin Incarnae. As legiões da Wyrn atacam Weaver, Wyld, sem diferença, e eles não hesitarão em atacar personagens expostos à rixa.

Alguns dos efêmeros do Campo de Batalha vêm unindo-se a uma ou outra das três forças, lutando, ao lado dos espíritos. Alguns metamorfos alistaram-se no exército da Wyld, pensando evidentemente que assim podem ajudar a luta das crianças de Gaia na Terra. Por tal proximidade com a Wyld, porém, eles ficaram um pouco malucos.

Entrada e Saída

Os Garou pode chegar ao Campo de Batalha pelo meio convencional, através de uma ponte de lua. Desta forma, eles podem chegar ao Campo de Batalha ou em qualquer outro Reino. Garou que possuem muita Fúria, entretanto, parecem entrar no Campo de Batalha prontamente.

Nenhuma ponte de lua conduz para fora do Reino, embora o Dom de Galliard: Ponte da Lua permite a um Garou que crie uma rota de saída. Há outros três modos de deixar o reino.

O primeiro modo é entrar em uma batalha e sobreviver a briga inteira. Depois de uma batalha, o local some do Campo de batalha completamente. Todos os metamorfos sobreviventes são expelidos na Umbra Rasa. Este efeito não acontece sempre - às vezes, os restos da batalha permanecem no Reino, e os viajantes são obrigados a suportar várias batalhas antes de poderem sair. Mas é fato: de um modo ou de outro, sempre há um modo de sair do Campo de batalha.

O segundo meio de saída, ironicamente, é morrer durante uma batalha. Como no Reino das Atrocidades, os habitantes do Campo de Batalha são feitos de efêmera, não podendo matar um personagem verdadeiramente.

Um Garou "morto" reaparece em algum lugar na Umbra Rasa. Com sorte em algum lugar seguro.

O último modo para escapar do Campo de Batalha é achar a Retirada ou local de Evacuação. Este local funciona como uma ponte de lua, permitindo a saída da Umbra.

Possibilidades de Histórias

- Metamorfs podem usar o Campo de Batalha como uma oportunidade para praticar suas habilidades de combate, ou talvez lutar com um espírito de um inimigo poderoso que eles ainda não podem derrotar no mundo material.

- Os personagens podem ser forçados a fugir de um poderoso inimigo e assim terminam no Campo de Batalha. Se eles ficarem nas trilhas, eles são achados facilmente; se eles deixarem as trilhas eles podem terminar em qualquer uma das batalhas. Poderiam os personagens evitar o inimigo no meio da Mãe de Todas as Guerras? E tal comportamento covarde vale a pena, enquanto o que se tem pela frente são batalhas eternas entre espíritos?

- Um personagem é acusado de covardia ou traição em uma importante batalha à seita. Para provar sua inocência, o personagem deve viajar até o Campo de Batalha, achar o reflexo espiritual da batalha, e demonstrar a seus acusadores que se comportou com honra.

- Um dos antepassados de um personagem é amaldiçoado por um fracasso em uma batalha e a dor dele afeta adversamente a habilidade do personagem para contactá-lo. Se o Personagem viaja para o Campo de Batalha e ajuda a emanação de seu antepassado, a dor do espírito é aliviada, tornando mais fácil de contactá-lo. Semelhantemente, uma busca para ajudar as emanações dos antepassados pode ser uma desculpa válida para aumentar o Antecedente Vida Passada de uma pessoa.

Leis do Reino

- O Campo de Batalha representa a encarnação da Guerra; assim, as dificuldades para todos os testes de frenesi estão reduzidas em dois.

- Metamorfs que participam de batalhas no Reino ganham um ponto de Fúria automaticamente por turno pela duração do combate.

- As batalhas enfrentadas por um Garou frequentemente se refletem, em espírito, no Reino do Campo de batalha.

- Armas e armaduras espirituais podem ser colecionadas em várias batalhas do Campo de Batalha. Porém, estes artefatos são efêmeros e só podem ser usados na Umbra. Eles podem até serem utilizados em Reinos próximos ou em outras partes da Umbra, mas assim que o metamorfo romper novamente a Película esses objetos desaparecem.

- Um metamorfo que entra no Campo de Batalha procurando por uma batalha ou inimigo em particular deve fazer um teste de Gnose (dificuldade 8; consulte a

Tabela de Testemunhas do Campo de Batalha”).

- Conflitos na Umbra, mesmo que entre espíritos, são refletidos no Campo de Batalha.

- Mudanças nos rumos de um conflito no Campo de Batalha podem alterar as memórias das pessoas que participaram da batalha no mundo material. Entretanto, o resultado da batalha permanece sendo como era “de verdade”.

- Se um metamorfo participar de um conflito material que é refletido na Umbra, esse conflito não começa até que o metamorfo chegue no local.

- Assim como no Reino da Atrocidade, os personagens no Campo de Batalha não podem ser mortos de verdade. Se eles “morrem”, eles são transportados à Umbra Rasa, mas perdem dois pontos temporários de Gnose. De fato, nada pode verdadeiramente matar um Garou no Campo de Batalha.

Tabela de Testemunhas do Campo de Batalha

Sucessos	Resultado
Falha Crítica	Garou perde um ponto de Força de Vontade e não pode encontrar batalhas relevantes.
Falha	O metamorfo perde um ponto de Força de Vontade e pode ou não encontrar algo relevante.
1	O metamorfo pode testemunhar uma batalha na qual tenha participado.
2	O metamorfo pode testemunhar uma batalha ou inimigo familiar a ele.
3	O metamorfo pode testemunhar uma batalha da qual ele tenha apenas ouvido vagamente.
4	O Garou pode encontrar uma batalha que ele nunca ouviu falar.
5	O metamorfo pode descobrir um inimigo potencial ou um conflito futuro.



Reino Cibernético

Este reino representa o pináculo da influência da Weaver na Umbr. Jovem, como Reino, tendo surgido quando os humanos começaram a usar tecnologia em suas vidas cotidianas. O Reino inchou bastante depois de 1800, a medida que a Revolução Industrial lançou suas sombras espirituais na Umbr. Agora, no século XXI, este reino é uma vasta e poderosa reflexão da Idade de Informação. No Reino Cibernético, os construtos da Weaver correm soltos, enquanto tecem um reino de aço, arame, e tecnologia avançada.

O Reino Cibernético é dividido em três. A primeira, Cidade Aranha, reflete o futuro choque inexorável da vista da cidade pós-moderna. A segunda área, a Cova, é um submundo bizarro de sonhos descartados. A terceira área, a Rede de Computadores, é um lugar onde dados crus são encarnados em forma de espírito.

O Reino Cibernético é como uma guerra na área suburbana da Cidade Aranha. Os espíritos que vivem aqui, poderosos espíritos da Weaver, são inimigos da Wyld em todas suas formas. Como tal, eles buscam anular a ação dos metamorfos veementemente, que por sua vez lutam pela sobrevivência da Wyld. Cada vez mais, o Reino Cibernético e seus habitantes estão se tornando uma séria ameaça para os objetivos dos Fera.

Suco e a Cybereconomia

Poucas coisas refletem a Weaver mais que o comércio e assim os espíritos deste reino instituíram um sistema econômico complexo. A moeda corrente do sistema é o "Suco": Gnose liquefeita que pode abastecer às máquinas da Weaver ou simplesmente ser ingerida.

Suco é a essência do Reino. É poder e moeda corrente. Os Senhores do Subúrbio são os senhores porque eles têm a maioria do Suco. Seres menos favorecidos trocam, pechincham, imploram, roubam e até mesmo matam por Suco. Quando estiver em histórias no Reino Cibernético, tenha em mente que quase todo ser que os personagens encontrarem tem um modo para adquirir Suco – de um jeito ou de outro.

Cidade Aranha

Esta cidade representa tudo de detestável à maioria dos Garou. É um construto titânico de ferro, vidro e néon encarnando a Vida Urbana no mundo pós-industrial. A cidade é um labirinto aparentemente infinito de concreto e cromo, plástico e vidro. Suas torres, como uma mortalha tecida, estiram para cima, aparentemente por milhas; quanto mais alto na Cidade de Aranha você viver, mais alta será sua posição na hierarquia da Weaver.

A própria cidade é disposta em uma vasta teia padrão, estirada largamente em um céu que é eternamente da cor de um monitor de televisão sintonizado em um canal fora do ar. Seus níveis

superiores brilham com um espectro de arco-íris de néon, enquanto seus níveis inferiores são amortalhados na escuridão. Espíritos da Weaver de todos os tipos perambulam como formigas pelas torres, ruelas, corredores da cidade, em incumbências misteriosas.

Na Cidade Aranha, a tecnologia reina suprema. Este Reino possui tecnologias inacessíveis em outros reinos tecnologicamente adeptos. Hovercars planam ao longo das estradas suspensas, e trens de maglev cruzam em estações brilhantes. Robôs energizados por espíritos-dados liquefeitos, ou "Suco", rondam os corredores. Em nichos ocultos, laboratórios secretos despejam toda sorte de armamento bizarro e mortal.

A Cidade Aranha é dividida em três níveis: Cidade Velha (nível da rua), o Centro da Cidade (a camada mediana) e Subúrbio (o reino de arranha-céus da elite). Debaixo de tudo de isto temos a Cova.

Cidade Velha

Este é o mais baixo nível da Cidade Aranha — as "ruas más" do reino. Este lugar representa o pior da Weaver. É estagnado, e está se deteriorando e se esmigalhando. O néon ilumina e bulbos fluorescentes que iluminam regiões mais hospitaleiras da Cidade Aranha estão ausentes. Pilhas de lixo, sujeiras e podridão enchem as ruas, e os viajantes ricos em Suco serão quase que certamente abordados ou atacados. O plasma descartado de uma vítima que tenha sido drenada é lançado nos túneis da Cova.

Os Senhores do Subúrbio deixam esta área principalmente aos miseráveis, mas ocasionalmente enviam a Patrulha Aranha à Cidade Velha, para cercar vítimas de processos envolvendo Suco ou como uma exibição de poder. Os residentes odeiam e temem os Senhores do Subúrbio, mas a maior parte também é medrosa e desorganizada para fazer qualquer coisa sobre isto. No geral eles se escondem ou vagam à procura do próximo golpe de Suco.

À medida que a Cicatriz míngua, os Malditos poderosos daquele Reino começaram a fazer incursões ao Reino Cibernético. Insurpreendentemente, a Cidade Velha provou ser a região mais hospitaleira para esses Malditos (pelo menos por enquanto), e os visitantes correm o risco de encontrarem tanto Malditos quanto espíritos hostis da Weaver.

Os Cyberlobos

Os Cyberlobos são o primeiro grupo revolucionário no Reino Cibernético. Eles se opõem veementemente à ganância e expansionismo dos Senhores do Subúrbio. Este grupo, que é composto principalmente de emanções e metamorfos presos, se esconde na Cidade Velha, empreendendo a guerra contra a Patrulha Aranha dos Senhores do Subúrbio.

Cyberlobos são excelentes recicladores. Pegando toda a tecnologia que eles possam surrupiar e adaptando-a para uso próprio. Às vezes, isto significa mesclar a tecnologia em seus corpos. Certo metamorfo dominaram o processo de enxertar tecno-fetiches em seus corpos e no dos outros; eles farão isto para um personagem, entretanto, por um preço alto. Personagens têm que dedicar estes fetiches normalmente, e eles serão suspeitosos no melhor dos casos quando voltarem a sociedade dos metamorfos.

Os Cyberlobos ajudarão metamorfos, oferecendo socorro e abrigo, mas tipicamente esperam algo em troca. Pode ser requerida alguma doação de Gnose como Suco, ou pode ser exigido que ajudem aos Cyberlobos em uma caça ao Suco contra a Patrulha Aranha.

Centro da Cidade

Sobre os destroços de Cidade Velha está o meio da Cidade de Aranha — o Centro da Cidade dominado pela Weaver. A Weaver protege o que é seu — Teias Padrão selam os cabos e escadarias entre o Centro da Cidade e a Cidade Velha. O único modo de ir da Cidade Velha para o Centro da Cidade é escalar o trabalho das teias em meio aos prédios. Esta é uma tarefa perigosa; espíritos aranha normalmente descobrem as vibrações dos intrusos e se juntam para prevenir uma entrada ilegal.

O Centro da Cidade é uma abundante área urbana maravilhosa. Diferentemente da Cidade Velha, o Centro da Cidade é mantido com cuidado, bem iluminado, e cheio de conveniências e luxos de todo o tipo. As luzes do Centro da Cidade são combinadas com as luzes refletidas do Subúrbio para formar um padrão de sombras como teia que escurece tudo na cidade.

O Centro da Cidade é um bazar aparentemente infinito de maravilhas tecnológicas. Terminais de computadores preenchem as ruas; computadores fetiches trazidos para o reino e ligados aos terminais permitem aos usuários acessar a Rede de Computadores (p. 61). Trens de maglev autômatos e hovertaxis servem aos espíritos da Weaver e emanções residentes. Nos quiosques, bares, centros comerciais, escritórios e lugares menos respeitáveis, os comerciantes de todas as faixas vendem os mais novos brinquedos tecnológicos. Sendo os “melhores possuem a maioria” o modo de vida por aqui; as emanções e espíritos do Centro da Cidade não querem nada além de aparelhos e Suco para atrair o olhar de um dos Senhores do Subúrbio e serem “promovidos” ao nível superior da Cidade Aranha.

Construtos da Weaver correm na maioria dos estabelecimentos do Centro da Cidade. Eles levarão ordens para quase qualquer coisa que uma emanção peça, desde que aquela emanção tenha Suco suficiente para pagar o valor do Construto. Pedidos potencialmente perigosos, como armas poderosas, serão negados, e o cliente está apto a ser investigado pela Patrulha Aranha; porém, Suco subornando um Construto ou outro não é novidade...

Os habitantes do Centro da Cidade são muitos e

diversificados. Primeiramente, entre eles estão as emanções semelhantes a humanos que se assemelham aos moradores urbanos do mundo material (completamente aptos a serem afetados pelo Delírio). Espíritos da Weaver de vários tipos também moram aqui, entre os espíritos humanos, mas um grupo não liga para o outro. Ambas as “espécies” organizam informação, destilando-a em Suco e levando-a à Rede de Computadores. Tudo e todos no Centro da Cidade lutam por uma promoção. Com o recente crescimento de agressões da Weaver contra os Garou (e vice-versa), os habitantes do Centro da Cidade não hesitarão em trair qualquer metamorfo na área do Centro da Cidade. Metamorfos na forma Hominídea que carregam cartões ID são tratados como emanções; em qualquer outra forma, entretanto, eles chamam uma patrulha de espíritos da Weaver. (A exceção são as Ananasi na forma Rastejante; aranhas – e espíritos das baratas fogem ao longo do reino, e uma ou até várias aranhas podem passar sem serem notadas).

Subúrbio

Sob o resto de Cidade Aranha ergue-se o Subúrbio. Esta cobertura luxuosa é iluminada pela própria Teia Padrão. São grossas teias cheias de geomídeos armazenando dados a serem acessados pelos poderosos espíritos da Weaver aqui residentes.

O Subúrbio é fortemente seguro. Apenas aqueles com cartões ID podem acessar os elevadores livremente para o Subúrbio; as aranhas guardiãs que vigiam todas as entradas à área intimidam os pretensos intrusos. A pessoa pode tentar escalar a teia ao longo dos arranha-céus, como fazem para ganhar acesso ao Centro da Cidade; isto é extremamente perigoso, já que Hovercars e helicópteros vigiam os céus entre as torres do Subúrbio; as emanções que pilotam tais veículos não hesitarão em capturar os potenciais assaltantes.

Os espíritos que moram no Subúrbio são excessivamente estranhos. Algumas emanções moram aqui, ou como criadas, ou como beneficiárias de promoção; a maioria das criaturas, entretanto, são geomídeos ou espíritos da Weaver poderosos. Para viver permanentemente no Subúrbio, a pessoa deve ser promovida em uma forma espiritual apropriada. Para isto deve-se sugar todo o Suco de uma pessoa e preenche-la com novo Suco, mais poderoso que o anterior. Quando isto acontece, a emanção promovida é reformada em uma nova forma física. O Suco para esta operação é adquirido capturando e escoando um espírito da Cidade Velha.

Nos últimos anos, os Andarilhos do Asfalto chegaram até o Subúrbio; porém, recentemente os Senhores do Subúrbio encontraram-os com hostilidade. Andarilhos do Asfalto que entram na área encontrarão a mesma resistência que os Garras Vermelhas.

O Subúrbio é mantida meticulosamente seguro pela Patrulha Aranha, uma brigada de aranhas de rede e aranhas-padrão que vigiam sem cessar os Senhores do

Subúrbio. A Patrulha Aranha também atua como polícia e espiões, indo para baixo nas teias até o Centro da Cidade para manter os habitantes sob vigília.

A Cova

A Cova estende-se por baixo de todo o resto da Cidade Aranha. Originalmente, esta área era usada como terreno de escoamento para tecnologias ultrapassadas, experiências falhas e outros. Agora a Cova está abandonada, um enorme cemitério de artefatos esquecidos e invenções loucas de todo período da história humana. Estranhos construtos – golens ali estão esquecidos e cobertos de teia ao lado de estranhos inventos repletos de engrenagens de DaVinci. O lugar é aparentemente um labirinto infinito de túneis e corredores, vagamente iluminados, com só um bulbo fluorescente para quebrar a escuridão. Fede à ácido de bateria e produtos desperdiçados.

Seres vivos também são lançados na Cova. A Cova é o destino final para espíritos fracos: construtos quebrados ou feridos e viajantes Umbrais presos no reino acabam frequentemente chegando até a Cova. O destino deles é trágico: Eles são reunidos por comedores de Gnose e abatidos por um pouco de seu "Suco". Igualmente, Malditos ocasionalmente entram na Cova para canibalizar aquilo que puderem.

A Cova é um lugar que gera todo o tipo de espíritos estranhos: construtos híbridos de carne, metal e plástico; conglomerações de partes descartadas que, de alguma forma, começaram a se mover. Alguns metamorfos especulam que um espírito da Weaver enlouquecido fez da Cova o seu lar e começou a montar essas criaturas. Ninguém conhece a verdade.

Os Ratkin possuem um rito, a Toca, que permite acessar a área. Poucos Roedores de Ossos de alto Posto são conhecidos por saber meios de acessar a Cova.

A Rede de Computadores

A Rede de Computadores tem seus filamentos prateados por todo o alto da Cidade Aranha. Um recente construto, a Teia é a reflexão espiritual dos nós inumeráveis e conexões de dados nos computadores do mundo real. Todo computador na Terra conecta-se a Rede de Computadores.

A Teia parece com uma gigantesca, e brilhante teia de aranha. Ao longo da teia, nós brilham no céu à noite — Incorporações umbrais de agrupamentos de dados. Cada um destes nós representa um ambiente de miniatura — literalmente um mundo eletrônico contido em cada um deles. As faixas da teia representam as várias conexões entre computadores.

Há vários modos de acessar a Teia. O mais fácil é plugando um computador fetiche em um terminal de computador do Centro da Cidade e testando Inteligência + Computador (dificuldade 6); sucessos transportam o personagem para o Nível Macro.

O segundo modo é usando um informante geomídeo

preso em um tecno-fetiche. Um metamorfo que possua tal fetiche pode se içar à Teia diretamente, via qualquer computador.

O terceiro modo para acessar a Teia é tocar a tela de qualquer computador da Cidade Aranha e fazer um teste de Gnose; a dificuldade do teste é 4.

Finalmente, um metamorfo pode acessar a Rede de Computadores escalando a teia de uma aranha no Subúrbio. Alguns fios estão ligadas diretamente à Teia.

Níveis Macro e Micro

A Rede de Computadores é dividida em duas seções distintas, os Níveis Macro e Micro. O Nível Macro é a estrutura externa da própria Teia. Em seu comprimento, geomídeos e aranhas de rede percorrem todos os lados transferindo e alterando dados conforme a necessidade.

Para se mover pelo Nível Macro, um metamorfo fica em um dos fios, visualiza a área que deseja visitar e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Se tiver sucessos ele será transferido para seu destino a uma velocidade espantosa. Ananasi, que são numerosas por aqui não precisam fazer o teste de Força de Vontade para viajar pela Teia.

Ao longo do Nível Macro estão vários agrupamentos de dados, alguns óbvios outros difíceis de ver. Espíritos-baratas ou aranhas são bons guias para achar um agrupamento em particular, assim como os moradores do Centro da Cidade podem ser subornados por um pouco de Suco. Um metamorfo esperto suficiente pode testar Inteligência + Computador (dificuldade 9) para navegar pelo Nível Macro; caso falhe ele pode acabar completamente perdido.

Para sair do Nível Macro, um viajante deve simplesmente retornar ao seu ponto de entrada, e então sair. Ele pode também achar um dos numerosos fios de saída que o transportarão de volta à Cidade Aranha.

O Nível Micro consiste em um gigantesco banco de dados. Esse nível pode ser acessado através de uma série de entradas nos bolsões de dados. Portas de entrada assemelham-se com geomídeos de informações; para entrar, um metamorfo deve tocar a porta de entrada, concentrar em entrar e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Uma vez dentro do grupo de dados os visitantes serão confrontados por demônios, espíritos da Weaver presos ao grupo. Visitantes que possuem as senhas corretas podem entrar livremente; os outros são atacados caso tentem forçar o caminho.

Cada grupo de dados é diferente e cada um é um mundo em si só. A maioria são câmaras labirínticas preenchidas com Suco líquido, demônios e aranhas de rede. A aparência de um grupo de dados depende do conteúdo: uma carta de amor pode ser completamente agradável, enquanto um arquivo da Pentex ou pornografia virtual envolvendo crianças serão completamente repulsivos. Alguns grupos de dados são abertos para visitas dos residentes do Centro da Cidade, atuando como salas de estar ou áreas de lazer.

Sair do Nível Micro leva os viajantes de volta para o

Nível Macro. Para sair, um metamorfo deve sair pela sua entrada original ou criar uma nova (Inteligência + Enigmas, dificuldade 9).

A Cidade Matilha

Este domínio junta o Reino Cibernético nas áreas dos Reinos Próximos que sobrepõem o Meio Reino. A Cidade Maldita é o domínio de Mikaboshi, um Incarna poderoso nativo dos Reinos de Yomi do Reino Mediano. Mikaboshi é um inimigo incessante dos hengeyokai, particularmente dos Garou Hakken.

O reino dele, a Cidade Maldita, é uma estranha, caricatura barroca de uma cidade Oriental futurística, como poderia se parecer em um futuro utópico. Na Cidade Maldita, espíritos da Weaver e Weaver executam o pedido de Mikaboshi, sempre buscando ampliar a influência do Rei Yama sob o resto da Cidade Aranha.

Mikaboshi bajulou ou coagiu vários Kumo (Ananasi orientais) à servir-lhe. Estes seres agem como senescais e guardas para o Incarna, localizando intrusos que Mikaboshi julga ameaçadores demais ou que ele acredita não ter nenhum uso. Espertos e malévolos, estes metamorfos aranha preferem usar malícia e subterfúgio (e, quando necessário, veneno) ao invés de pura violência quando encontram inimigos dos Reis Yama.

Entrada e Saída

O Reino Cibernético pode ser acessado pelas rotas normais de pontes da lua. Entrar no reino, entretanto, é um desafio. Espíritos da Weaver - zangões, aranhas-padrão - implacavelmente rondam os caminhos que levam para o reino, desafiando qualquer "intruso". Às Ananasi, porém, possuem entrada livre e podem pedir aos espíritos guardiões para outros entrarem junto.

Um metamorfo pode usar a Rede de Computadores para sair do Reino, mas não é fácil. Ele deve entrar no grupo de dados do Nível Micro criar uma saída, gastar um ponto de Gnose e testar Inteligência + Computador (dificuldade 8 para entrar na Umbra Rasa, dificuldade 9 para entrar no mundo material).

Alguns espíritos acreditam que no fundo da Cova estão túneis que levam para fora na Umbra Rasa. Assim como certos Construtos da Weaver no Centro da Cidade podem prender os personagens nas teias e contrabandeá-los para fora do reino... mas o preço é alto, e nada garante que eles não o trairão para os Senhores do Subúrbio.

Possibilidades de Histórias

- Espíritos da Weaver predadores da Cova

capturaram o totem da matilha, tentando trazê-lo à Cova e drenar seu "Suco". Os personagens devem entrar na Cova na tentativa de resgatar o totem.

- A matilha precisa destruir dados importantes de um computador da Pentex, mas o computador é guardado fortemente. Para destruir o dado, a matilha deve entrar no Reino Cibernético, acessar a Rede de Computadores, achar o dado apropriado no Nível Micro e destruí-lo lá dentro.

- Os Personagens têm que se infiltrar na fortaleza de um espírito da Weaver particularmente perigoso no Subúrbio. Para tal eles devem entrar na Cidade Aranha, ganhar cartões ID, fingir serem emanações e de alguma forma sair do labirinto de torres e corredores.

Leis do Reino

- Espíritos da Weaver possuem 50% à mais de Essência no Reino Cibernético; assim, uma Aranha Padrão terá 23, em vez de 15 de Essência.

- Ao contrário dos espíritos da Weaver, os seguidores da Wyld só têm metade da Essência normal.

- No Nível Micro da Rede de Computadores, um metamorfo pode mudar sua aparência gastando um ponto de Gnose e testando Manipulação + Computador (dificuldade 6). O Garou pode mudar sua forma para o que quer que deseje, desde que a massa não mude em mais de 50%. Ao mudar para uma de suas outras 5 formas o Garou perde sua forma falsa.

- O tempo flui bem mais rápido na Rede de Computadores que no Reino Cibernético

- Cyberfetiches fixos ao Garou não regeneram; se estragados, eles permanecem assim. Cada techno-fetiche fixo acrescenta +1 a dificuldade para metamorfosear-se.

- Navegar pela Rede de Computadores é algo como compreender a Teia. Garou devem fazer um teste de Percepção + Computador para achar locais específicos na Teia; porém seu número de dados equivalente à Computador não pode exceder sua parada de Enigmas.

- O Garou tem que tocar uma junção e testar Força de Vontade para trocar entre os Níveis Macro e Micro do Reino Cibernético.

Leis Opcionais

- Andarilhos do Asfalto que gastam pontos de Gnose para ativar o Dom Cyber Sentidos ganham sentidos na mesma quantidade que sua Gnose atual.

- Um Garou morto na Rede de Computadores perde toda sua Gnose e reaparece na Cova. Sofre também um nível de dano agravado.

Érebo

Para os Garou, a Umbra contém incontáveis reinos infernais como a Atrocidade e o Abismo. A Umbra possui também seus reinos paradisíacos, como o Reino Etéreo e o Reino do Verão. Mas apenas um lugar serve como o purgatório espiritual dos Garou: o Érebo, temido e venerado como um lugar de punição e purificação.

O Érebo é o reino para o qual os Garou viajam para purificar a mancha de vergonha e pecado de suas almas. Apenas no Érebo os lobisomens podem se purificar até mesmo das piores marcas da Wyrn. Este processo é excruciante e espiritualmente perigoso, porém; a purificação do Érebo envolve um pecado sendo queimado para fora do Garou, em um rio da mais pura prata derretida.

Até mesmo nesta era ruínosa, o Érebo permanece como era desde o início de sua história. O Reino consiste em um grande labirinto de cavernas de ébano, que segue por uma camada aparentemente infinita de xisto preto. Ao longo das cavernas fluem rios de prata fundida, fluindo como mercúrio para encher o reino inteiro. Os rios convergem no final das contas ao centro do reino, desembocando em um grande lago prateado, largo como muitos mares terrestres. Dentro do líquido prateado, Garou encontram-se imóveis, amaldiçoados a queimar nas águas até que seus pecados sejam purgados.

No meio do lago existe uma grande ilha. Está situada na ilha uma grande fortaleza, esculpida no xisto da ilha e lixada com braseiros de prata. Esta é a fortaleza do Incarna Charyss, legisladora do Reino.

Metamorfo são livres para entrar e sair do Érebo afinal, o reino é destinado à purificação dos Garou. Entretanto, qualquer tentativa de interferir nas operações do reino será letalmente punida.

Érebo é um reino que possui significado apenas para os Garou. Nenhum outro metamorfo pode ser imerso nos rios de Érebo, nem qualquer outra criatura sobrenatural. Na realidade, se um não-metamorfo ousar colocar o pé nas "águas" do Érebo ele será rapidamente queimado até a morte; sem o poder da regeneração dado por Gaia é impossível sobreviver à Forja Prateada. Outros metamorfos podem não sofrer nenhum efeito, útil ou prejudicial, durante a imersão (exclua afogamento), de acordo com a decisão do narrador.

Charyss

Charyss é uma Incarna poderosa. Ela rege Érebo absolutamente, e Garou veneram e temem, simultaneamente, esta mulher. Ela pode tomar várias formas: suas favoritas incluem uma Crinos fêmea prateada que brilha com a Chama Tremulante, uma bela, porém proibida humana com um manto vermelho e artigos prateados; e uma monstruosa, Fúria Negra com poderes como os da medusa. Apesar de sua natureza fria e

Purificando os Fera

Versões alternativas do Érebo *existem* para o propósito de purificar as outras Raças Metamórficas, apesar de que esses sub-reinos são notoriamente menores e mais difíceis de serem acessados. Cada um é diferente, e as punições variam para cada povo; um Corax caído terá que passar pela purificação em uma grande árvore, repleta de gaiolas douradas incandescentes, enquanto um Mokolé irá queimar em um deserto, açoitado por ventos cheios de ouro e prata cortante. Até mesmo os Kitsune, que não se regeneram, podem acessar seu purgatório privado, onde o sofrimento é constante, mas não letal.

Assim como com o Érebo e os Garou, cada "sub-Érebo" é acessível (e útil) apenas à Raça Metamórfica que é ali purificada. Ninguém, a não ser um Homem-Corvo pode achar o portão à Árvore de Modgudur e seria necessária uma grande persuasão para convencer o guardião com pálidas penas a deixar qualquer outro metamorfo entrar para ver como os Corax são punidos.

Nenhum "Érebo" ou outra variante existe para purificar humanos, vampiros ou qualquer ser não-metamorfo. O reino e seus sub-reinos são letais demais para purificar qualquer coisa que não seja parte espiritual.

seus afazeres punitivos, charyss não é uma criatura da Wyrn; Ela existe para purificar os espíritos da corrupção. Nem todos os Garou compreendem isto, e muitas seitas contam histórias de Charyss como um brutal espírito da dor no caminho da Wyrn.

A Ninhada

Charyss é servida por sua Ninhada, espíritos ligados a ela por votos de vassalagem. Os membros da ninhada são semelhantes a enormes Crinos, com a pele sem pêlos, da cor do ébano ou prateada. A Ninhada parece ser demoníaca, com seus olhos vermelhos pulsantes e línguas serpentiformes. Eles empunham lanças de prata, as quais eles usam para molestar os afortunados. Eles são determinados em suas tarefas de tormento e ignoram outras criaturas a menos que sejam atacados ou molestados de qualquer outra forma.

Os membros da Ninhada alimentam-se psiquicamente de Fúria. Um Garou que gaste Fúria no Érebo age como um imã para o resto da Ninhada. Se um Garou enfurece-se ou entra em frenesi, os membros da Ninhada podem roubar seus pontos temporários de Fúria, como uma ação automática.

O Trato

O Trato é um jogo sinistro jogado pela Ninhada de Charyss. Os membros da Ninhada algumas vezes procuram por visitantes Garou e desafiam-nos para o Trato. O Trato consiste em fitar, um jogo de enigmas ou uma competição semelhante. Se o lobisomem visitante ganha, o membro da Ninhada o recompensa. A recompensa pode ter várias formas: servidão ao lobisomem, orientação pelo reino ou pela Umbra, a localização de um Sofredor específico, fetiches específicos do Érebo ou rituais são exemplos de recompensas.

Caso o lobisomem falhe, ele tornar-se-á um Sofredor ligado ao membro da Ninhada. O Garou será imediatamente imerso no rio de prata. O Trato em si é um teste à sabedoria do lobisomem: Garou sábios percebem que nada que o membro da Ninhada ofereça vale a pena contra o risco da danação. Um Garou que não perceba isto é um tolo, e potencialmente um servo da Wyrn. Tais seres estão prontos à purificação... Lobisomens que perdem e recusam ir com o membro da Ninhada são subjugados por quantos membros sejam necessários. De um jeito ou de outro, Charyss terá sua dívida paga.

Os Sofredores

O Érebo abriga incontáveis prisioneiros, condenados a sofrerem no reino. Esses seres, os Sofredores, são Garou de todas as tribos e augúrios – até Espirais Negra. Eles são imersos nos lagos de prata derretida até eles serem completamente purificados. Alguns Garou estão imersos no Érebo por mais tempo que o limite de vida humano; esses Sofredores são, em sua maioria, completamente malucos.

Cada Sofredor é castigado a sua própria maneira. Além disso, cada Sofredor é psiquicamente unido a um membro da Ninhada em particular, que supervisiona o castigo do Sofredor. Por tal ligação, o membro da Ninhada ganha acesso aos pensamentos e sentimentos mais íntimos do Sofredor, que serão usado como parte de sua tortura.

Esta ligação pode ser quebrada de três modos. A própria Charyss pode quebrar a ligação, assim como pode o membro da Ninhada. Ou quando o Garou é redimido, a ligação quebra automaticamente e o Sofredor é livre para partir.

A Cidadela e a Purificação

À medida que os Sofredores seguem os rios prateados, eles chegam à Cidadela de Charyss no meio do Lago Prateado. Apenas Sofredores purificados podem entrar no Lago. Diferentemente dos rios, o Lago não queima. Ao entrar nas águas do Lago os Garou são instantaneamente curados de todos os seus ferimentos. Todas as memórias de seus antigos pecados parecem distantes, como antigos sonhos. Finalmente, completamente curados, os Garou lavam-se nas praias da ilha. Orbes de luzes prateadas dançam sobre o personagem purgado. Essas orbes guiam o personagem ao



Portão Prateado, uma saída à Umbra. Nessa saída, a própria Charyss, em sua forma humana espera pelo sobrevivente.

Charyss reconhece que o Garou foi purificado, então, misticamente recupera todos os níveis de Vitalidade, Força de Vontade, Gnose e Fúria do Garou. Charyss sussurra o segredo do Érebo nos ouvidos do Garou; o segredo é que o Érebo é incapaz de curar a alma do Garou. A dor física causada pelo Érebo pode curar uma mancha no corpo, mas apenas o Garou em questão pode curar a si mesmo. Finalmente, Charyss ensina ao penitente o Ritual da Forja Prateada.

Subseqüentemente, Charyss guia o Garou pelo Portão Prateado, dizendo ao Garou que escolha o local em que deseja voltar, seja na Umbra ou no mundo material. O Portão transporta o personagem para esse local.

Visitando Charyss

Visitantes não-Sofredores também podem viajar junto os bancos dos rios para chegar à Fortaleza de Charyss. No caminho, eles serão tentados por membros da Ninhada que oferecem a eles o Trato; eles devem resistir a essas tentações assim como evitar entrar em Fúria devido ao sofrimento dos Sofredores nos rios. Falhar ao controlar suas emoções pode transformar o personagem em um Sofredor, e ser imerso nos rios.

Uma vez nas areias do Lago, uma barca vazia desliza pela costa, esperando a entrada do personagem. A barca guia os personagens à ilha e a Fortaleza. A barca não pode ser virada ou comandada; ela simplesmente guia os personagens à ilha. Ao chegar na ilha, os visitantes serão cumprimentados por uma “guarda de honra” da Ninhada e escoltados à Fortaleza.

A Fortaleza é tímida e magnífica. Tapeçarias, troféus, e arte de todo tipo abastecem a Cidadela. Armas e fetiches de grande poder alinham-se nas paredes; tentativas de roubar esses itens causam ao pretense ladrão uma visita aos rios de prata. Eventualmente, os personagens chegam ao quarto do trono de Charyss.

A Senhora assume uma de suas muitas formas (dependendo de seu humor) e cumprimenta os personagens. Ela então os pergunta o que eles viram e aprenderam no reino. (Qualquer personagem estúpido suficiente para atacá-la de qualquer forma é misticamente transportado para um rio de prata, para queimar como um Sofredor). Charyss ouve impassível o que quer que seja que os personagens digam a ela e responde aquilo que ela ache necessário. Visitantes particularmente sábios podem ser recompensados com o conhecimento do Ritual da Forja Prateada; outros simplesmente serão enviados para seus caminhos. Seguindo a audiência, a Ninhada escolta os personagens para uma passagem de pedra por trás da Cidadela; que leva à Zona Nula, que leva a qualquer destino desejado.

Entrada e Saída

O Érebo nunca é descoberto sem querer. Os meios

principais de entrar no Érebo é a Estrada Prateada, uma larga ponte de lua. Essa estrada leva direto aos cavernosos e escuros Portões de Érebo. Os Portões são forjados de prata e ferro enegrecido. Nos Portões de Érebo está um guardião, o grande monstro canino, imortalizado na mitologia grega como Cérbero. Em sua verdadeira forma, o monstro tem três cabeças e mede tanto quanto um Garou na forma de batalha. A besta é presa por três coleiras de prata e encontra-se sobre uma grande quantidade de ossos roídos..

Cérbero encarna a Tríade da Weaver, Wyld e Wyrn. Sua cabeça esquerda é como a de um Hispo com olhos caleidoscópios; a cabeça do centro é de um Dançarino da Espiral Negra em Hispo, com orelhas de morcego e chamas tóxicas chamejando em sua boca; sua cabeça da direita é cibernética, feita inteiramente de aço negro.

A besta não impede as visitas de entrar; pelos mitos, o dever dele é deter as almas condenadas. Criaturas tolas o bastante para atacar Cérbero provocarão uma resposta furiosa, e eles, provavelmente, se unirão à pilha de ossos.

Outras entradas para Érebo são o Rito da Forja Prateada e a Zona de Sonho.

Sair de Érebo é mais difícil. O personagem tem que viajar pelo reino à Fortaleza de Charyss onde uma saída na Zona Nula o espera.

Possibilidades de Histórias

- Um membro da seita foi mandado para o Érebo para pagar por um crime hediondo – mas os líderes da seita descobriram que o Garou em questão era inocente. A matilha é enviada ao Érebo para libertar o Garou erroneamente acusado.

- A matilha é ordenada a escoltar um Garou poderoso e maligno ao Érebo para ser castigado. O Garou é esperto e cheio de recursos; caso ele escape do Érebo (o que é provável) a matilha terá que caçá-lo nas cavernas do reino ou nos rios.

- Para executar um ritual importante, a seita necessita de prata tirada do Lago Prateado e encantada por Charyss. A matilha é enviada ao Érebo para implorar pelo benefício. Charyss irá fazer com que a matilha se prove capaz de receber tal presente.

Leis do Reino

- Um Garou que passe pela Forja Prateada ganha um ponto permanente de Honra e Sabedoria.

- Garou no Érebo regeneram dano agravado como se fosse dano contusivo. Nenhum Garou pode se afogar na prata líquida.

- Os guardiões do Érebo proíbem a saída através dos portões frontais.

- Garou nos rios sofrem um nível de dano agravado por turno – a mesma taxa em que eles se regeneram. Assim, os Garou nos rios permanecem perpetuamente vivos e em tormento.

- A única luz no reino vem do brilho da prata líquida, mas é o suficiente: todos os testes de Percepção

têm a dificuldade reduzida em dois.

- O Érebo é um fardo para o espírito assim como para o corpo. Mas os Garou que sobrevivem ao Érebo têm todas as dificuldades de seus testes de frenesi aumentadas em dois.

- Dançarinos da Espiral Negra que sobrevivem ao Érebo e são purificados podem entrar em qualquer tribo que queiram, iniciando suas novas vidas como Cliath da Tribo escolhida. Todos os seus Dons e rituais são queimados, forçando-os a começar tudo de novo, mas eles tornam-se membros completos da nova tribo após o Rito de Passagem.

Leis Opcionais

- Devido à revelação espiritual que passam, alguns Garou ganham um ponto permanente de Gnose em sua experiência no Érebo. Além disso, Garou que passaram por experiências apropriadas no Érebo podem usar isso para justificar a compra de Gnose, Força de Vontade ou Fúria.

- A Ninhada e os Sofredores possuem uma forte ligação entre eles; afinal, nenhum Sofredor alcança o Lago de Prata sem estar purificado.

- O brilho emanado dos rios evoca imagens de tragédia e terror nas mentes dos que o observam. Essas imagens se solidificam como fantasmas, que interpretam cenas enquanto flutuam sobre o líquido prateado.

- Tanto máculas da Weaver quanto da Wyld são curadas na Forja Prateada.



Fluxo

Em eras passadas, quando matéria e espírito era um só, os domínios da Wyld penetravam o Reino de Gaia. As leis da realidade eram mais fluidas, e tempo e espaço estavam sob o comando daqueles com grande poder espiritual. Esta era se foi, mas os restos dos domínios da Wyld permanecem supremos dentro do Reino Próximo conhecido como o Fluxo.

O Reino Fluxo é uma sobra dos grandes domínios espirituais antigos da Wyld. Não tão majestoso como os domínios de antigamente, e sitiado pelos exércitos da Weaver, o Reino Fluxo ainda é um lugar de grande poder espiritual. Dentro do Fluxo, os modos de criação e mudança da Wyld ainda acontecem excessivamente. É um lugar de caos, de mudança constante e possibilidades infinitas.

Visitantes de fora acham o reino extremamente desorientador. Não há nenhum marco fixo, porque o reino está dentro de um estado constante de metamorfose. Montanhas espontaneamente são erguidas e entram em colapso subitamente, desertos se transformam em selvas e florestas viram cinzas apenas para serem renascidas. Coisas estranhas acontecem: Grandes florestas aparecem nos céus, o céu cai sobre o mar, água pega fogo, e terra cai para cima em desafio à gravidade.

Até mesmo os fenômenos celestiais são incertos aqui. Luna tem vasto poder dentro do reino, e ocasionalmente brotam versões menores dela da maneira de uma ameba, e então ela os reabsorve depois. O sol às vezes queima negro, vermelho, ou outras cores, enquanto as luzes bruxulheam no céu, que ferve em uma variedade de cores. Estrelas e constelações giram fortuitamente nos céus. O tempo não é constante aqui; um dia pode durar semanas ou pode terminar numa piscada de olho. Alguns metamorfos têm aprendido a usar este conceito à vantagem deles, entrando no Fluxo e reaparecendo no mundo material algum tempo mais cedo.

Os habitantes são ainda mais estranhos. O Fluxo está habitado pelas crianças — espírito da Wyld, assim como por várias espécies místicas que não existem mais no mundo material. Tempestades da Wyld uivam pelo reino, rasgando a realidade quando despertam, enquanto grande vórtices estrondam e rasgam pelo firmamento. Quimeras, grifos, Grandes Bestas e outros monstros perdidos do dias antigos fazem alvoroço pela área.

Metamorfos visitantes são pegos igualmente dentro do caos constantes da Wyld. Garou, Bastet, Mokole e outros metamorfos encontram-se rapidamente — e normalmente incontrolavelmente — mudando de formas dentro do Fluxo, trocando de humano para híbrido e assim sucessivamente. Alguns metamorfos são conhecidos por encontrar a si mesmo, ou versões deles (talvez mais velho ou mais novo, ou do sexo oposto) no

reino; alguns visitantes até mesmo foram transformados em Raças Metamórficas diferentes.

O Vórtice

O principal habitante do Reino é um poderoso Incarna da Wyld conhecido como o Vórtice. Este ser antigo pode tomar formas incontáveis e pode trocar entre elas à vontade. Lobisomens visitantes observaram-no brincando com vórtices e Grandes Bestas, controlando as placas tectônicas e desastres sortidos e ainda assim brincando entre os efeitos caóticos do Reino. O Vórtice é visto como o mais poderoso e outros Incarnaes parecem demonstrar grande respeito. O caprichoso e risonho Incarna parece mostrar algum grau de controle sobre os fenômenos da região, acalmando Tempestades da Wyld com uma onda de seu poder ou fazendo um continente inteiro derreter. Alguns Theurges especulam que o Vórtice transcendeu sua natureza espiritual para tornar um avatar da Wyld; outros desejam saber se o velho Incarna se uniu com — ou foi absorvido por — um dos grandes vórtices que assombram a região.

Metamorfos raramente atraem a notificação de Vórtice, muito menos lidam com ele. Porém, Vórtice às vezes reconhece metamorfos como criaturas que possuem faísca fraterna da Wyld dentro deles e ocasionalmente concede ajuda a eles... entretanto a “ajuda” de Vórtice às vezes pode ser prejudicial para eles. Por exemplo, Vórtice poderia ajudar uma matilha de Garou sitiada por um exército de Malditos fundindo todos os Garou em um colosso gigantesco, com várias cabeças, braços e mandíbulas, e então esquece de mudar a disforme besta de volta ao normal depois disso.

Entrada e Saída

O Fluxo, como um domínio da Wyld, é acessado por qualquer Trilha da Lua. Porém, espíritos da Weaver que reapareceram amortalharam o reino dentro de uma vasta Teia Padrão. Assim, achar o reino é muito difícil; isso requer um teste de Inteligência + Enigmas (dificuldade 9). Uma vez que o reino é achado, metamorfos que querem entrar têm que quebrar a teia que barrica o reino; isto requer um teste de Gnose (dificuldade 9). Tentar quebrar a barreira inevitavelmente atrai Aranhas Padrão; estas criaturas não podem existir na Wyld pura do Fluxo (assim, Garou que obtiverem sucessos no teste de Gnose para entrar no reino estão protegidos delas), mas atacarão metamorfos que tentarem quebrar a teia e falharem. Quebrar a teia leva vários turnos, igual a 15 menos a Gnose do metamorfo.

Sair do Fluxo é difícil. Saídas aparecem fortuitamente, como Trilhas da Lua, Portões Espirituais, ou esferas brilhantes. Estes portais podem conduzir a uma variedade de locais. Para achar o portão que procura o

metamorfo deve testar Percepção + Enigmas (dificuldade 8). Falhar nesse teste significa que o metamorfo está incerto se o portão que ele descobriu é o correto; Portões do Fluxo podem enviar um Garou para qualquer lugar, até mesmo à Umbra Profunda.

Adicionalmente, tentar viajar diretamente do Fluxo para o mundo material é bastante arriscado. O Garou tem que fazer um teste de Gnose ao usar um portão do Fluxo para o mundo material. Falhar neste teste envia o Garou à Zona dos Espelhos, enquanto marcar cinco ou mais sucessos enviam o Garou à Zona Nula.

Já que as leis de tempo e espaço são mutáveis dentro do Fluxo, é possível que Garou que saia do reino experimente uma mudança temporal. Os Garou que saem do Fluxo têm que fazer um teste de Gnose (dificuldade 8); o Narrador aplica benefícios ou penalidades de acordo com a tabela mesa seguinte.

Sucessos	Efeito de Tempo
Falha Crítica	O dobro do tempo passou na Terra.
Falha	Nenhum efeito.
1	15 minutos antes da entrada no Fluxo.
2	1 hora antes da entrada do Fluxo.
3	12 horas antes da entrada no Fluxo.
4	1 dia antes da entrada no Fluxo.
5	1 semana antes da entrada no Fluxo.
6+	À critério do Narrador.

Possibilidades de Histórias

- A matilha descobre um ataque iminente planejado contra a seita dela. A matilha não tem nenhum modo para alcançar a seita a tempo de prevenir desastre. A matilha decide arriscar uma viagem pelo Fluxo para chegar ao caern a tempo de ajudar sua defesa.

- A matilha está planejando uma expedição contra poderosos espíritos da Weaver, e precisará de uma klaive em especial para derrotá-los. Esta arma deve ser forjada a partir do espírito-prata achado no próprio Fluxo. A matilha tem que se arriscar no Reino Fluxo, juntar o material apropriado, e forjar a arma que usa as energias espirituais do próprio reino para temperar a lâmina.

- Um personagem recebe uma cicatriz de batalha que o incapacite (cegueira, paralisia ou algo semelhante). Nenhum Dom curativo no mundo material pode ajudar o personagem - porém, a matilha descobre que um Dom apropriado, se aumentado pelos poderes do Fluxo e as energias da criação da região, poderiam curar o personagem completamente. Os personagens têm que entrar no Reino Fluxo, trazendo o amigo ferido, para usar o Dom.

- O arquiniimigo dos personagens — talvez um Dançarino da Espiral Negra — capturou uma criatura poderosa do Fluxo e a está usando como um brutamontes e máquina de guerra. Os personagens não podem contra a besta — mas eles aprendem que a criatura é de fato parte de um par acasalado, e que se a besta for reintroduzida em seu companheiro, voltará ao Fluxo. Os personagens têm que entrar no Fluxo, achar o companheiro da besta,

trazê-lo para o mundo material, e reunir as criaturas.

Leis do Reino

- A paisagem do Fluxo muda constantemente de composição, cor e geografia. Geralmente estes efeitos não são severos o bastante para matar os viajantes (alguns Theurges dizem que com um maior número de visitas um Garou pode controlar a área para evitar acidentes), mas tudo mais é possível. Montanhas podem ser erguidas, platôs podem cair, o céu pode ficar roxo. Para simular isto, o Narrador deve rolar um dado a cada cena, caso caia um número ímpar, alguma coisa nos arredores muda.

- Metamorfos no Fluxo tendem a se transformar incontrolavelmente. Ao entrar no Fluxo, os metamorfos devem testar Inteligência + Instinto Primitivo (dificuldade igual à Fúria); a tabela abaixo indica a duração de tempo entre as mudanças.

Sucessos	Transformação
Falha Crítica	O personagem muda continuamente e sem controle enquanto permanecer no Fluxo; diferentes partes de si podem se transformar em várias formas.
Falha	O Garou muda aleatoriamente a cada turno.
1-2	O Garou muda aleatoriamente a cada cinco turnos.
3	O Garou muda a cada cinco turnos (o jogador escolhe a forma).
4	O Garou pode fazer um teste de Força de Vontade a cada cena para evitar mudar de forma.
5+	O Garou está apto a resistir as energias do Fluxo.


Formas Aleatórias (jogue um dado)

1-2	Hominídeo
3-4	Glabro (ou equivalente noutros metamorfos)
5-6	Crinos (ou equivalente noutros metamorfos)
7-8	Hispo (ou equivalente noutros metamorfos)
9-0	Lupus (ou equivalente noutros metamorfos)

Como opção, se o jogador conseguir um número ímpar, o personagem pode mudar para uma duplicata de alguém que lhe seja familiar, provavelmente um membro de sua matilha.

- Transformações dentro do Fluxo são fáceis; os personagens podem transformar sem precisar testar ou gastar pontos de Fúria, a não ser que eles tirem uma falha crítica na primeira exposição às energias do Fluxo.

- Metamorfos podem manipular o ambiente local gastando um ponto de Gnose e testando Manipulação + Enigmas. O Narrador impõe a dificuldade, que depende



da mudança; os efeitos duram por um número de turnos igual aos sucessos atingidos.

- Nenhuma entidade pode ser psiquicamente ligada ou controlada no Fluxo, e todas as entidades que entram no reino estarão livres de tal controle. Controle psíquico inclui Dons, assim como poderes vampíricos como Laços de Sangue e Dominação, possessão espiritual, a esfera de Mente, e efeitos similares. Efeitos mundanos como alcoolismo, vícios ou outra dependência estão desfeitos no Fluxo. Por fim, espíritos presos em fetiches são liberados, apesar de que a efêmera não.

- As energias puras da Wyld são extremamente desorientadoras para os metamorfos. Os metamorfos devem fazer testes de frenesi em toda a cena ou sucumbir ao frenesi. A dificuldade dos testes é determinada normalmente, pela fase da lua. Uma falha crítica inflige uma perturbação no metamorfo. Essa perturbação não pode ser curada no Fluxo; subsequentemente, o Dom Toque da Mãe ou gasto de grandes quantidades de Força de Vontade podem curar a perturbação.

- Metamorfos conscientes podem gastar 3 pontos de Gnose e testar Carisma + Instinto Primitivo (dificuldade 9) para conscientemente mudar a aparência física ou a composição do corpo. Mudanças cosméticas requerem apenas um sucesso; mudanças mais radicais (transformar o corpo em prata) requerem 5 ou mais sucessos. Quanto mais radical for a mudança, mais é provável que o metamorfo sofra efeitos negativos ao retornar para o mundo material. Alguns impuros tentam desfazer suas deformidades dessa maneira, apenas para no final terem suas imperfeições dobradas quando retornam para o reino físico.

Reino Lendário

Fundamentalmente, a cultura do metamorfos é derivada dos registros de ações passadas, heróis e batalhas. Tal impacto fez com que este grande reino na Umbra fosse esculpido para abrigar as recordações dos Garou. Este é o Reino Lendário.

O Reino Lendário é um lugar de mito e alegoria. Os grandes heróis do passado permanecem vigilantes aqui, vigiando as pessoas contra monstros e bárbaros. Figuras nobres dos contos dos Registros Prateados ainda sentam sobre os tronos de milênios atrás. Os heróis mais poderosos chegam nestes Campos Elíseos para permanecer fortes e hábeis contra a Grande Batalha do Fim dos Tempos.

Entretanto, em dias recentes, a escuridão caiu sobre o Reino. No centro, onde antes havia um reino próspero, chegaram, vindas de Malfeas, as Terras da Meia-Noite, para trazer ruína para o povo do reino. Do norte chega o Fimbulwinter para trancar o Reino inteiro em algemas de gelo, enquanto que do sul, a Grande Poeira traz fome e peste por toda a terra. Apesar do Reino ser a casa de alguns dos maiores guerreiros de todos os metamorfos, os desafios que devem ser enfrentados são grandes o suficiente para assustar até mesmo grandes nomes dos Registros Prateados.

Os Reinos

Há uma variedade de reinos dentro do Reino Lendário. Cada um é governado por um ou mais metamorfos de mitos. No Reino Lendário, a própria Gaia imbui o governador de cada Reino de poder. Para tornar-se um deles deve-se realizar grandes feitos que entram para as canções e histórias. Deve-se passar por todo tipo de provas e julgamentos. Entretanto, quando alguém está apto a tornar-se um governador, a própria terra floresce em colheita como sinal de que um novo senhor apareceu.

Reinos representam frequentemente um ou mais características. Por exemplo, um reino regido por um Cria de Fenris poderia ser uma terra de guerreiros valorosos, mas cabeças-duras, enquanto um reino de Senhores das Sombras poderia representar Orgulho ou Astúcia.

A Mata

Entre as várias cidades e reinos está a Mata, uma paisagem inconstante onde árvores se movem e os caminhos são sempre incertos. Na Mata, monstros das lendas ainda vagam, guardando cavernas encantadas e tesouros brilhantes. Muitos desses monstros e situações são alegóricos – por exemplo, combater um dragão que guarda uma pilha de tesouro é devido ao medo interior ou pura avareza? Esses desafios testam a verdadeira face de um guerreiro – espera-se de um Garou que ele seja

sábio e honrado, assim como valoroso e tais características podem ajudar a vencer obstáculos.

As Terras da Meia-Noite

Nem todas as lendas são gloriosas. No Fim dos Tempos, um pouco de Malfeas encontrou um caminho para o Reino Lendário. Antigamente um reino fértil, o reino agora conhecido com Terras da Meia-Noite começou a transformar-se em um deserto pedregoso há alguns anos atrás. O céu tornou-se preto com pó e nuvens, enquanto as árvores ficaram pálidas e as pessoas morreram de peste. Por fim, um grande castelo negro – uma projeção de Malfeas – brotou do solo, seguido por muros repletos de gárgulas por toda a cidade. Nessa cidade, chamada de Terceira Cidade por seus habitantes Malditos, os morto-vivos caminham nas ruas e depravações de todos os tipos ocorrem. Aqui os Maeljin Incarnae vieram para mandar.

As pessoas do Reino Lendário temem que as Terras da Meia-Noite seja apenas o início de um ataque a todo o Reino. Malditos sobrevoam a cidade, como batedores pela Mata. Os lobisomens do Reino são chamados por todos os reinos do Reino Lendário, mas eles não são uma força forte o suficiente para enfrentar os Maeljin.

Fimbulwinter

O Reino Lendário, como um todo, está preso em um inverno, o grande Fimbulwinter dos Últimos Dias. O inverno é menos forte nos trópicos, mais forte nos pólos, mas chega a todos lugares, drenando a força dos habitantes do Reino. Astrólogos do Reino, notando que o inverno começou com a chegada de Antélios nos céus, fazem perguntas aos espíritos do Reino Etéreo, mas até agora nenhuma resposta foi dada.

O Fimbulwinter é mais do que um calafrio no corpo, é um calafrio na alma. Reinos inteiros no norte estão presos em blocos de gelo, congelados em enormes geleiras. No mundo material, metamorfos Philodox notam que de geração em geração, as histórias são esquecidas, e assim as lendas morrem. Assim também o faz o Reino Lendário.

A Grande Poeira

No sul, o Fimbulwinter ainda não dura o tempo todo. Mas o Reino sofre de uma ruína ainda pior: a Grande Poeira. Esta escassez varreu para cima os tórridos campos do sul, transformando os grãos em areia e matando o gado. Com a poeira veio a praga dos gafanhotos, enxameando para as Terras da Meia-Noite como que por instrução, então saquearam as terras cultivadas do Reino.

Reinos inteiros foram desolados, seus fazendeiros mortos de fome no meio de toda a desolação. Mesmo as mais poderosas mágicas não podem reparar o ocorrido, e

os maiores heróis são completamente inúteis contra a fome.

Entrada e Saída

Em anos recentes Pontes da Lua para o Reino Lendário tornaram-se perigosas e extremamente difíceis de serem achadas. O caminho para o Reino Lendário é repleto de Malditos. É como se os heróis do Reino estivessem isolados – ou aqueles que poderiam socorrê-los estão mantidos do lado de fora.

Possibilidades de Histórias

- Os personagem têm que chegar ao reino de um grande guerreiro dos Presas de Prata do passado. Primeiro, eles tem que lutar contra malditos para alcançar o Reino. Ao chegar no reino, têm que viajar pela Mata, enfrentando monstros assombrados, só para descobrir que o Fimbulwinter congelou o reino dentro de uma grande geleira. Para livrar o reino a matilha deve procurar um grande e sábio dragão para queimar o gelo. Mas que testes o dragão fará para que os personagens provem serem merecedores?

- A matilha busca os serviços de um grande senhor dentro do Reino. Para provarem serem merecedores o senhor pede a eles que viagem até a Mata e matem um quimera invulnerável a eles que vigia um artefato sagrado. Depois da viagem os personagens chegam até a quimera e descobrem que ela é invencível, na verdade uma ilusão, bem como seu tesouro. O verdadeiro teste era a viagem.

- Os personagem são enviados para que se infiltrem nas Terras da Meia-Noite para descobrir o que planejam os Maeljin. A matilha deve sobreviver a essa terra de Malditos, mortos-vivos e desolação

Leis do Reino

- Para deixar o Reino Lendário, deve-se passar por uma forma de Jornada do Herói. Segundo alguns, toda jornada ao Reino deve ter um propósito, um começo, um meio e o fim, um obstáculo a ser superado e um desafio espiritual para vencer. O Reino não é simplesmente um lugar para aparecer e perambular. Narradores não devem deixar que os personagens entrem e saiam em vão do Reino.

- A diferença temporal entre o Reino Lendário e o mundo físico é grande. Décadas ou séculos podem passar no Reino Lendário enquanto passaram-se apenas alguns dias no mundo físico.

- Os espíritos do reino são eternos — mais parecidos com objetos encantados do que verdadeiros seres. Eles estão aqui para cumprir papéis específicos no “jogo” que é o Reino Lendário, e se destruídos, eles iram reformar-se na mesma ou em uma parte diferente.

- Espíritos ligados a metamorfos podem entrar à vontade. Outros espíritos devem testar sua Gnose (dificuldade 10) para entrar no Reino.

- O Reino encarna muitos mitos terrestres — por exemplo, a epopéia de Gilgamesh, a Odisséia, a Busca



pelo Graal, os questionamentos de Yoshimitsu, e até mesmo mitos modernos como Casablanca e Pulp Fiction poderiam ser revividos aqui. Porém, tais histórias são mudadas frequentemente, e os resultados estão completamente nas mãos dos heróis que participam delas. Personagens certamente não estão destinados a cumprir nenhum papel.

- Todos os Garou somam três ao Antecedente Vida Passada enquanto estiverem no Reino. Isto ocorre mesmo que o Garou em questão não tenha nenhum ponto nessa característica. O nível pode ser elevado para mais de 5. Roedores de Ossos e Andarilhos do Asfalto também ganham este benefício, mas não os Peregrinos Silenciosos.

- Da mesma forma, Mokolé somam três ao nível de Mnese deles enquanto estiverem aqui.

- Tempo gasto no Reino Lendário não faz com que os metamorfos sofram de desconexão do mundo físico.

- Diferentemente de alguns dos outros reinos (a Atrocidade, o Campo de Batalha), combate de

personagens e morte são reais aqui. Um personagem que morre neste reino está morto. Entretanto, o espírito dele pode ser acessado, como normalmente faz um metamorfo, no futuro.

- Fetiches levados ao reino permanecem como são, mas outros artefatos dedicados são remodelados em ferramentas apropriadas para os heróis dos mitos. De maneira geral, isso significa que nenhum item de sofisticação maior que o período da Renascença existem. Por exemplo, uma Glock pode ser remodelada em uma besta, um colete à prova de balas pode tornar uma armadura de samurai, e um par de jeans pode se transformar em calções de lã.

- Após completar uma jornada sagrada no Reino Lendário, todos os participantes recuperam toda a Força de Vontade.

- Sempre há uma “terra incógnita” no Reino, algo novo para ser descoberto. Assim, o Reino inteiro nunca será mapeado.



Malfeas

Este reino, para os metamorfos, é equivalente ao Inferno. Malfeas é o elo do poder da Wyrn na Umbra. O Reino é formado por uma falha na Teia Padrão, o nó que a Weaver fez ao redor da Wyrn na tentativa de prendê-la. O resultado é um mundo muito pior que as mais ardentes fantasias de um assassino serial.

Um labirinto do tamanho de um continente, Malfeas é dividido em tantos reinos que nem mesmo os Maeljin Incarnae que o regem não conhecem tudo. Corredores sem fim levam para câmaras de tortura, aterros de lixo, matadouros, fábricas infernais que lançam toxinas, sujeira, favelas que abrigam doenças, campos de extermínio e, claro, as tocas do Incarnae. Malfeas tem milhões de habitantes, cada um sendo um torturador e uma vítima intencionados a violar qualquer coisa que passe. Alguns habitantes são sutis, outros violentos; quase todo o mal é personificado aqui. Pode parecer um pouco simplista, mas lembre-se que Malfeas é o Reino que atrai a corrupção como o Abismo puxa coisas perdidas. Nata sobe num pote de leite, objetos caem na Terra — e corrupção vai ao Reino da corrupção encarnada.

O reino é governado por Maeljin Incarnae, monstruosos senhores que representam os aspectos da Wyrn. Os Maeljin continuamente lutam entre si pela supremacia, o que apenas cria mais caos e degeneração — que é, segundo a suspeita de muitos, um ato que só alimenta a Wyrn e a faz mais forte.

Alguns Theurges afirmam que uma vez Malfeas foi um Reino situado na Umbra Profunda, o Reino do próprio coração da Wyrn. Outros questionam esta teoria, discutindo que nem mesmo um Reino poderia sobreviver tão próximo da Wyrn — como pode qualquer coisa sobreviver próximo à encarnação da Destruição? Parece que há verdade em algum lugar da afirmativa; muitos dos portões para Malfeas têm a forma de Áditos. E ainda, parece para aqueles que ousaram entrar em Malfeas que o Reino é, de alguma maneira mais próximo do que deveria ser. Se esteve alguma vez na Umbra Profunda, não parece estar lá mais; os vários meios de alcançar os Reinos Próximos parecem agir do mesmo modo quando alcançam o domínio da Wyrn. A conclusão óbvia não é agradável: Malfeas pode estar puxando a Terra para perto, a medida que começam as Batalhas Finais. Quando o Apocalipse estiver no auge, Malfeas pode estar pronto para lançar no reino físico, literalmente, o Inferno na Terra.

Nem mesmo o mais bravo Garou, nem as matilhas mais poderosas, ninguém deveria entrar em Malfeas. Alguns reinos são perigosos, mas em Malfeas, quem entra deve ser muito sortudo. Entrar lá é como perder a alma.

Geografia

Malfeas é um reino em plena expansão; como cada vez mais porções da Umbra são conquistadas ou

corrompidas, o Reino da Wyrn cresce rapidamente. O próprio Reino é impossível de ser mapeado; é uma loucura topográfica, um reino tão trançado e enrolado quanto às milhares de mentes insanas da Wyrn. A maioria das visões de Bosch e Goya colide com as impossibilidades de Escher e Dali, criando uma paisagem que é literalmente o material dos quais são feitos os pesadelos. Se for para ser temido, pode ser achado em Malfeas. Porém, como o Reino constantemente torce em torno de si mesmo, poucas coisas permanecem constantes.

Ducado Central

O coração de Malfeas como muitos o vêem, o Ducado Central é uma imensa meia-cidade, meia-fortaleza povoada pelo pior dos piores. A própria cidade é imensa, praticamente do tamanho de um pequeno continente, repleta de torres, passagens, passarelas e até mesmo tubos industriais e válvulas. Combina as mais grandiosas (alguns diriam opressivas) características da arquitetura gótica com as “amenidades” de uma colossal refinaria da indústria química, tudo misturado em uma confusão labiríntica. As torres projetam-se para cima por milhas e os calabouços e esgotos se estiram profundamente ao mesmo tempo para longe. Em algum lugar dentro do Ducado está o Castelo Cthonus, a fortaleza do “verdadeiro” senhor de Malfeas, — uma entidade mais importante que os Maeljin Incarnae. Se servir de consolo, o Ducado Central oferece incontáveis lugares para as visitas se esconderem — mas isso é pouco, uma vez que alguém nunca encontrará um modo de sair do esconderijo e voltar para Malfeas novamente.

Ducados dos Maeljin

Do Ducado Central, um viajante pode tentar atravessar os portais fortemente vigiados que dão para os Ducados dos Maeljin, os domínios dos Maeljin Incarnae. Claro que estes territórios não são mais perigosos que o Ducado Central ou outra porção de Malfeas; de fato, deve-se temer apenas um Grande Lorde de cada vez no domínio do Incarna, mas a atenção daquele Grande Lorde é mais focalizada em seu território. Cada ducado é uma reflexão do desejos obscuros de seu Incarna, dos calabouços de Lady Aife, que rivaliza com a Atrocidade na variedade de torturas, ao labirinto ecoante de Doge Klypse, Incarna da Paranóia. Mais adiante, os pontos de bússola são marcados por quatro ducados elementares: ao norte temos o domínio frio de Collum, ao sul as chamas infernais de Keme, ao leste os céus venenosos de Choke e ao oeste os mares fétidos de Yul. Como o resto de Malfeas, estes lugares devem ser evitados a menos que a necessidade seja verdadeiramente grande.

O Templo Obscura

Certamente merecedor de nota é o enorme Templo

Obscura, uma mistura colossal de mesquita e catedral, toda formada de um mármore verde-venoso e preto. O Templo é nada menos que o coração da religião dos Dançarinos da Espiral Negra — dentro do Templo está a própria Espiral Negra que é a base dos ritos de passagem, da loucura e da corrupção da tribo. Os que passam pelo Templo para dançar a Espiral tomam parte num rito sagrado, uma viagem que os leva ao coração da própria Wyrn. Alguns voltam pouco lúcidos; outros voltam quase completamente funcionais. Nenhum retorna são.

A Cova da Terra

É duro dizer se a Cova da Terra é um insulto deliberado ou somente uma reflexão zombeteira. Qualquer que seja sua origem, a Cova de Terra é uma volumosa e envenenada cratera que compartilha mais que uma semelhança coincidente com a própria Terra. Os vários flashes que se pode ver na Cova parecem áreas envenenadas na Terra, sejam elas florestas queimadas ou recifes de coral poluídos, enfim, uma paródia da Terra repleta de toxinas. Como um insulto final, muitas pontes de lua de Domínios Sombrios e Buracos do Inferno abrem na Cova da Terra, derrubando visitantes desavisados no meio de reinos corruptos. A mera visão da Cova da Terra normalmente é o bastante para transformar quase qualquer metamorfo, seja um mal-humorado Rokea ou um tranquilo Gurahl, em um assassino em frenesi.

Entrada e Saída

É mais fácil do que deveria ser, entrar em Malfeas. Pontes da Lua podem deixar os viajantes no coração do Reino, e a maioria os deixa no pátio do Ducado Central. Calumns e Far Calumns, áreas da Umbra Rasa e Profunda onde a Wyrn é mais forte, normalmente ostentam algum tipo de portal para um ducado do Maeljin apropriado ou outra seção de Malfeas. Lá é dito que existem túneis que conduzem das cavernas mais fundas do Abismo para os túneis debaixo da superfície do Reino, e estranhas Pontes da Lua alcançam do Reino Etéreo para os céus de Malfeas. Calumns levam Malditos da Atrocidade para cá, como faria o trem infernal que passa pela Cicatriz. Há, supostamente, vórtices que conduzem da Umbra Negra à Malfeas - são mil modos de entrar, mas só alguns para sair.

Toda saída é tanto uma rota de fuga quanto um meio vital de invadir outras seções da Umbra, assim elas são vigiadas cuidadosamente. Presumivelmente cada ducado dos Maeljin ostenta pelo menos uma saída, embora elas estejam seguramente bem vigiadas. Talvez o modo mais seguro de sair (que não quer dizer muito) é navegando pelos Jardins do Pesadelo, um labirinto vegetal trançado que ataca tornando os medos das pessoas muito reais. Se a pessoa pode suportar a jornada para o coração do pesadelo, lá ele pode escapar nas seções de pesadelo da Zona de Sonho que, embora horrível, é muito preferível a Malfeas. Tal viagem é muito difícil para matilhas, afinal, como cada membro possui medos diferentes para o Jardim do Pesadelo caçar, os medos separam a matilha, forçando-a a trilhar caminhos diferentes para confrontar obstáculos diferentes. Seria uma matilha excepcional aquela que

conseguisse escapar sem perder um membro para sempre.

Possibilidades de Histórias

Malfeas não é para ser entrado livremente; poucas histórias podem comparar-se a uma descida ao coração do território inimigo. (Claro, uma busca heróica em Malfeas pode exigir que os sobreviventes viagem imediatamente para o Érebo.). Os narradores são recomendados a economizar uma viagem a Malfeas para o clímax de uma história particularmente épica (preferivelmente uma onde os personagens têm uma chance pequena de sobreviver pelo menos); viajar para o coração da Wyrn não deveria ser algo que os jogadores estão acostumados.

•**Resgate:** Um gancho de história comum para muitos Reinos, a missão de resgate tem uma grande importância aqui. Nenhum Garou deveria ser abandonado às clemências de Malfeas, mas vale a pena arriscar uma matilha inteira para tentar salvar o prisioneiro? A matilha poderia ser nomeada para recuperar um prisioneiro que é particularmente valioso - ou ser proibida de se arriscar para salvar alguém próximo e querido a ela.

•**Assassinato:** Destruir um Maeljin Incarna dentro de seu próprio Reino é quase impossível para qualquer matilha. Porém, nem toda pessoa importante em Malfeas é tão poderosa. Matar um Incarna é uma tarefa árdua, e requereria mais cérebro que força - ainda assim seriam necessárias muitas lutas.

Leis do Reino

Como um reino em um estado de mudança lenta mas constante, as leis de Malfeas podem variar. Os narradores são encorajados a inventarem suas próprias regras para qualquer porção do Reino que os jogadores possam visitar, sempre com um olho para o simbolismo daquela subseção em particular. Por exemplo, no Ducado do Maeljin Incarna da Dor todos os testes de absorção podem ter +2 na dificuldade, ou todas as penalidades físicas poderiam ser dobradas. Porém, algumas leis são recomendadas para onde quer que uma matilha possa vagar dentro do Reino.

•Tudo em Malfeas tem o cheiro desagradável da Wyrn; até mesmo cativos inocentes trazidos pra cá começam a feder corrupção depois de passados meros minutos. Qualquer um, tolo bastante para usar o Dom: Sentir a Wyrn aqui, deve ter três sucessos em um teste de Força de vontade, dificuldade 9, ou ficará louco devido o fedor opressivo do Reino. Esta loucura pode tomar qualquer forma, e dura até que o infeliz seja de alguma maneira curado (por Dons, rituais de purificação, ou até mesmo uma permanência em Érebo).

•Os ritos de Gaia não funcionam em Malfeas; qualquer espírito que responderia a tal chamada seguramente seria pego pelo enxame de Malditos e levado para ser Transformado em um deles.

•Dificuldades para qualquer teste de cura ou regeneração de feridas ou doenças, são aumentados em 2, graças às energias de destruição do ambiente da Wyrn.

[Nota: Informações adicionais sobre Malfeas e seus habitantes são encontradas no Book of the Wyrn].

Pangéia

Os Garou são criaturas de memória longa. As crônicas dos Registros Prateados se estiram nas névoas da pré-história. Porém Gaia é ainda mais velha que eles, e em nenhuma parte há evidência melhor disso que no Reino Umbral da Pangéia.

Viajantes umbrais descrevem a Pangéia como uma única e enorme massa continente, com arquipélagos e ilhas espalhadas por toda sua costa. Este continente continuamente muda e sofre alterações devidas às intensas exhibições de instabilidade tectônica. Vulcões espalham cinzas no vaporoso céu, e terremotos nivelam as montanhas antigas e fazem com que novas cadeias montanhosas apareçam.

A Pangéia em si, quando se analisa a geografia, flora e fauna, recorda o mundo durante os períodos Paleozóico e Mesozóico. No extremo norte, encontram-se grandes geleiras, fiordes e fissuras que resultam em precipícios formados de xisto e granito. Grandes mamutes e criaturas titânicas vagam sobre o gelo sem fim. Grandes faixas de tundra e taiga, perfuradas por fios de piche, resultam em abrigo para tigres dentes-de-sabre, alces monstruosos e matilhas de lobos assustadores. Em regiões mais quentes, os desertos vulcânicos oferecem santuários a uma enormidade de ossos negros que são roídos por répteis de escamas largas nas costas, enquanto grandes florestas de cicadáceas, charcos de carvão, e selvas de cogumelos gigantes oferecem refúgio a formas incontáveis de vida. Rebanhos de ornitossauros perambulam sob as savanas devastadas, perseguidos por vorazes Tiranossauros. Saurópodes titânicos berram e brincam nos rios e lagos do continente, enquanto plesiosauros e mosassauros brincam dentro de seus mares rasos, lutando com os megalodons e architeuthids que ocasionalmente submergem das profundezas. Acima, rebanhos inteiros de pterodactylos e archaeopteryxes descem à toda velocidade pegando o que podem de melhor, mesmo ferozes predadores.

Pangéia ferve com energia espiritual. Naturalmente antigos caerns aparecem na paisagem. Metamorfs na Pangéia sentem-se inteiros e completamente vivos, até mesmo no meio dos perigos óbvios do reino. E há perigos por todos os lugares. Além dos carnívoros que existem por todo o lugar, o ambiente é extremamente perigoso. Covas de piche, vulcões ativos, areia movediça, gelo fino e terremotos podem trazer um fim trágico a um metamorfo descuidado.

Esses que podem sobreviver aos perigos de Pangéia, porém, descobrirão um mundo de maravilhas aqui. Para começar, as Raças Metamórficas são mais fortes, mais parecidas com o que eram no início dos tempos. Nenhuma distinção tribal existe aqui; não há Fianna ou Garra Vermelha, só Garou; nenhum Khan ou Bubasti, só Bastet.

Metamorfs que entram na Pangéia pela primeira vez recuperam toda a Fúria temporária, Gnose e Força de Vontade. Curar e mudar de forma são mais fáceis na Pangéia que no mundo físico.

Esta vitalidade mística estende-se para todo o resto do reino. Às vezes a mesma paisagem é alterada, tocada pelo poder transformador da Wyld. Terremotos e vulcões atormentam a terra, e os rios geralmente inundam.

A Serpente Anciã

Talvez o habitante mais poderoso da Pangéia seja o espírito conhecido como a Serpente Anciã. Esta fera assustadora é tão enorme e monstruosa que nem mesmo os maiores carossauros fogem de horror ao encontrá-la. A criatura se assemelha a um dragão, e muitos metamorfs estão convencidos de que se trata de um Incarna da Wyrms, talvez até mesmo uma nova faceta da Wyrms. Os Mokolé não compartilham esta visão; eles respeitam a Serpente Anciã, apesar de que eles não a veneram. Algumas das tribos selvagens da Pangéia o fazem, desenhando a fera em pinturas nas cavernas e em esculturas.

A Serpente Anciã reside na montanha vulcânica mais alta da Pangéia. Nenhum metamorfo chegou ao menos perto de sua toca, entretanto muitos (tolos!) metamorfs desejam lutar e matar a criatura (algo impossível!). Porém, a Serpente ocasionalmente se aproxima das Raças Metamórficas por conta própria. O surpreendente tamanho e a presença exercida pelo monstro é tal que nem mesmo o mais bravo dos metamorfs devem fazer um teste de frenesi ou correr, uiuando em terror.

A Serpente Anciã pede (bem, manda) que os metamorfs de quem se aproxima façam favores para ela. Estes favores frequentemente tem a ver com contrariar as manifestações da Weaver dentro de outros reinos espirituais. Ocasionalmente, entretanto, a Serpente pede aos metamorfs para empreender uma missão contra as manifestações da Wyld. Os Portadores da Luz Interior dizem que a Serpente poderia ser uma manifestação da Wyrms, mas uma manifestação de como a Wyrms era nos primeiros dias, antes de ser corrompida. Nesse caso, dizem os Portadores, a Serpente poderia estar tentando ensinar as Raças Metamórficas que, assim como a Wyrms, a Weaver e a Wyld podem estar crescendo muito fortes e descontroladamente. Como uma força de equilíbrio, a Serpente Anciã está tentando preservar o equilíbrio entre toda a Tríade.

A maioria dos metamorfs zomba desta idéia. Para eles, a Serpente Anciã é só mais uma manifestação da Wyrms. No entanto, uma porcentagem surpreendente de metamorfs simplesmente fazem o que ela pede: A Serpente Anciã não só promete a eles favores (como o



ensino de rituais) em troca, a Serpente é tão inspiradora e poderosa que ninguém consegue evitar de realizar seus pedidos.

Metamorfofos que ousam recusar os pedidos da Serpente não são feridos... a primeira vez. Porém, a Serpente ordena que eles deixem a Pangéia, e diz a estes que caso os caminhos de ambos se cruzem novamente, ela os matará sem piedade. Os visitantes sábios prestam atenção nesse aviso; os tolos simplesmente desaparecem.

O Cemitério dos Caídos

Em algum lugar nas profundidades das florestas da Pangéia está situado um grande montículo de ossos, esqueletos e fósseis. Assim é o Cemitério dos Caídos, um lugar contendo os restos sagrados de todas as espécies extintas do mundo material. Caso algum metamorfo ache o Cemitério, ele pode tratar o local como um caern de nível 6.

As Montanhas

As cadeias de montanhas vulcânicas da Pangéia são enigmáticas, com trilhas e cavernas por todos os lados, e os habitantes dessas montanhas são supostamente mais estranhos que os moradores “normais” da Pangéia. Complexos de cavernas subterrâneas perfuram a área. Lendas persistem que as emanções dos progenitores dos Mokolé que, derrotados em tempos antigos, foram forçadas a se retirar para as profundezas das cavernas. Até hoje, a lenda permanece viva, estes

Mokolé se degeneraram em trogloditas assustadores que espreitam e caçam na escuridão.

Tribos Selvagens

De forma bastante interessante, na Pangéia aterrorizada por imensos monstros, tribos humanas têm se espalhado, sobrevivendo de forma precária, por todo o reino. Alternativamente caçando e sendo caçado pela fauna do continente e Metamorfofos visitantes, estas tribos tiram o que eles conseguem do interior traiçoeiro do continente.

Por que estes “macacos” moram aqui ainda é um mistério. Alguns Garou especulam que as tribos são sobras espirituais dos humanos primitivos que morreram antes de Gaia criar um reino especial (a Umbra Negra) para as almas dos humanos mortos. Outros Garou, particularmente os Filhos de Gaia, acreditam que estas tribos foram conduzidas até aqui por uma ponte da lua por xamãs dos humanos durante os dias do Impergium.

Tecnologicamente, as tribos permanecem na Idade da Pedra. A sociedade e o modo de pensar também são como eram na época referida. Algumas encarnam completamente o conceito do passado de “nobre selvagem” — forte, viril e honrado.

Outros são selvagens, canibais, maculados pela Wyrn ou pior. Guerras entre as várias tribos selvagens espalham-se por todo o continente; metamorfofos visitantes ocasionalmente participam destas guerras, e

espíritos da Wyrm às vezes incitam as tribos através de falsas visões e encantos.

Os Bárbaros do Deserto

Até mesmo nos desertos devastadores do centro do continente, tribos de bárbaros do deserto conseguem sua existência. Estes nômades se escondem do Sol infernal em cavernas de arenito ou covas subterrâneas, vindo caçar na superfície à noite. Eles fabricam machados com pedras pretas que são encontradas no interior dos desertos, assim como fazem também lanças e armaduras espinhosas de uma espécie de cactos gigantes. Este cacto, a xixa, é primordial à existência dos bárbaros, já que provê uma polpa nutritiva, água e, quando fermentado, um líquido selvagemmente intoxicante.

Os Thulan

Orgulhosos, altos e bronzeados, as muitas tribos dos Thulan esparramaram sua cultura, ferramentas de pedra lascadas e idioma ao longo da Pangéia. Embora analfabetos, os Thulan desenvolveram uma crua confederação e uma rede de comércio. Em personalidade, os Thulan são como algo saído de um romance de Burrough — honrados e orgulhosos, possuem grandes suspeitas de estranhos e são extremamente supersticiosos.

Os Thulan odeiam o Zarak-Ur com fervor, porque a tribo canibal frequentemente os ataca, em busca de comida e de companheiros para o acasalamento. Os metamorfos que conseguirem ganhar a confiança dos Thulan irão descobrir que eles são aliados poderosos contra os exércitos da Wyrm na Pangéia.

Os Zarak-Ur

Conhecidos como os açoites da Pangéia, os Zarak-Ur abrigam as selvas do sul. Antigamente uma honrada tribo selvagem de caçadores-guerreiros, os Zarak-Ur tornaram-se malévolos através de visitas de espíritos da Wyrm. Agora eles são canibais malévolos que buscam caçar todas as criaturas vivas, mas preferem comer os cérebros de seres inteligentes.

Os Zarak-Ur são grandes caçadores, furtivos e espertos o suficiente para pôr armadilhas para os grandes dinossauros. Porém, outros humanos são as presas favoritas deles. Os totens dos Zarak-Ur se assemelham aos Malditos, e certas figuras pintadas em suas habitações possuem grandes semelhanças com os Dançarinos da Espiral Negra — apesar do fato de que nenhum Garou na Pangéia não possuem tribo.

Recentemente, agentes da Wyrm ensinaram aos Zarak-Ur o segredo do fogo. Eles aprenderam este segredo com grande prazer, e agora eles usam a arma indiscriminadamente. Se deixados sem controle, os Zarak-Ur podem queimar grandes partes do reino em suas invasões furiosas contra as outras tribos.

Entrada e Saída

Pangéia não é o Reino mais fácil de entrar, mas não é o mais difícil. Um bom número de pontes da lua conduz

até o reino, entretanto a proximidade do Reino com a Wyld faz com que muitas pontes sejam traiçoeiras e difíceis de seguir. Também, graças aos poderes restaurativos do lugar para os Metamorfos, a Wyrm frequentemente envia Malditos para espreitar os caminhos da Umbra à Pangéia.

Certas Clareiras nas profundas florestas estão ligadas diretamente à Pangéia, e uma vez ou outra, espíritos-bestiais do Reino atravessam até o mundo material. A maioria desaparece dentro de horas.

Rumores persistem que certos fenômenos naturais que ocorrem dentro das florestas terrestres podem conduzir a Pangéia. Garou viajantes falam de complexos cavernosos abaixo da terra que conduzem aos grotões subterrâneos onde existem dinossauros, ou de grandes cataratas na África e América do Sul que levam viajantes imprudentes até a Pangéia.

Clareiras são o principal meio de sair do reino. Um metamorfo que achar uma Clareira na Pangéia pode, automaticamente, deixar o reino, sem fazer teste algum. Os metamorfos podem deixar Pangéia para Sonho simplesmente dormindo na Pangéia sob influência de certas ervas narcóticas.

Possibilidades de Histórias

- A matilha descobre que um de seus inimigos, um poderoso Maldito, está controlando o reino inteiro. O Maldito está manifestando-se entre os Zarak-Ur, os incitando e lhes enviando para queimar as florestas do reino. Os personagens devem, a todo custo, parar isto.

- Um personagem se apaixona por uma das emanções da tribo de Thulan. Embora tecnicamente não seja uma violação da Lítania, uma união duradoura entre uma criatura material e uma emanção espiritual é provavelmente impossível, provavelmente algo que será conduzido ao que será indubitavelmente um romance trágico.

- A matilha viaja à Pangéia para caçar uma das bestas extintas, pois partes de seu corpo são necessárias à confecção de um fetiche poderoso. Assim, eles devem ser muito cuidadosos, satisfazer os espíritos e tratar a caça como algo sagrado e digno de reverência. Eles também devem ser muito cuidadosos para não serem devorados.

Leis do Reino

- Todos os testes de Instinto-Primitivo recebem um sucesso automático, devido ao caráter primitivo do reino.

- Todos os Metamorfos na Pangéia recuperam um ponto temporário de Gnose em cada amanhecer.

- Todos os Garou, ao entrarem na Pangéia, são considerados de uma mesma tribo. Eles perdem qualquer sinal de identidade tribal, e até mesmo se esquecem de diferenças tribais, enquanto lá estiverem. Personagens podem comprar e podem usar Dons tribais específicos sem penalidade. Até mesmo os Dançarinos da Espiral Negra são afetados por esta lei, embora outros Garou não possam comprar os Dons da tribo caída, já que estes são Dons da Wyrm e não de Gaia.

- Os Garou no reino da Pangéia não podem mudar à forma Lupina, apenas para Hispo.

- Todos os Bastet no reino perdem qualquer característica tribal. Quando estiver em qualquer forma, com exceção da Hominídea, eles usam os modificadores dos Khan e somam +1 em Força e dano da mordida. Essencialmente, as formas metamórficas dos Bastets são as dos tigres dentes-de-sabre. Eles não podem tomar a forma felina, só Chatro.

- Todos Rokea ganham + 1 em Força e +1 de dano na mordida, já que suas formas refletem as características dos *Carcharodon megalodon* nativos da Pangéia.

- Todos os Mokolé no reino ganham +1 em todos os Atributos Físicos e +1 em Força de Vontade, Fúria e Gnose. Além disso, ao entrar na Pangéia, um Mokolé pode gastar pontos temporários de Gnose; para cada ponto gasto, o Mokolé ganhará uma característica adicional em sua forma Archid enquanto estiver no reino. Este efeito pode ser invocado apenas uma vez por visita, e o efeito desaparece assim que o Mokolé deixar o reino.

- Os metamorfos dobram suas taxas de cura (tanto para dano agravado quanto não agravado). Dois níveis de vitalidade de dano agravado podem ser curados por noite de sono. Metamorfos recuperam dois níveis de vitalidade perdidos por turno ao descansar. Em combate eles recuperam um nível por turno automaticamente.

- A prata é extraordinariamente rara na Pangéia, embora os canibais Zarak-Ur possuam algumas armas de prata e klaives capturadas. Caso a prata seja usada contra Garou na Pangéia, eles podem absorver com um teste

normal de Vigor o dano agravado causado pelo material.

- As atividades das emanações da Pangéia são governadas pelas fases da lua. Durante a lua nova, o silêncio cobre a terra, enquanto pequenos mamíferos rastejam para roubar os ovos dos dinossauros. É um tempo perigoso, já que é quando os bandos de velociraptors saem para caçar. Durante a lua crescente, animais migram de lugar em lugar, e as tribos humanas executam seus ritos mais importantes. Durante a meia-lua, predadores e presa estão em paz entre si, e a violência é mantida em um nível mínimo. Durante a lua minguante, animais (e humanos) juntam-se para acasalar. A lua cheia é a estação da caça, é quando as selvas ecoam com gritos e os predadores guerreiam entre si.

- Os Impuros que entram na Pangéia são curados de suas deformidades enquanto permanecerem no reino. Eles são normais como todo e qualquer metamorfo. As deformidades retornarão quando o Impuro deixar a Pangéia. Embora um Impuro na Pangéia possa procriar, a criança é sempre uma emanação espiritual da forma animal do Impuro e não pode deixar o reino; se uma Impura deixar o reino grávida o corpo dela absorverá o feto, matando-o.

- O clima do reino é sempre um extremo. As regiões polares refletem o frio da Era Glacial, os desertos, são impressionantemente quentes, e as selvas são vaporosas e inóspitas como eram no período Mesozóico.

- Todas as dificuldades para mudar de forma estão reduzidas em dois enquanto o metamorfo estiver no reino da Pangéia.

Cicatriz

A Cicatriz é um dos mais repulsivos locais na Umbra. Enquanto o Reino da Atrocidade é mais horripilante, a Cicatriz é simplesmente vil. É o esgoto da Umbra, o maior dos Domínios Sombrios, um lugar onde o pior da Weaver e o menor da Wyrn se unem para criar um inferno singular.

A maioria dos Fera esclarecidos acredita que a Cicatriz foi formada durante a Revolução Industrial, quando a humanidade cavou grandes buracos em Gaia e arrancou dela sua generosidade em uma escala tão grande pela primeira vez. Alguns Galliards dizem que versões da Cicatriz existiam antes dessa época – que até lá atrás, na época do Império Romano, a Cicatriz já se alimentava na Umbra. A maioria dos metamorfos, porém, zombam dessa afirmativa, porque certamente, dizem eles, eles já teriam feito algo a respeito.

De maneira simples, a Cicatriz é um imenso **gulag** espiritual, devotado somente a consumir espíritos miseráveis atrás de sua Gnose e Essência. É um reino de mil fumaças, cada uma mais maléfica que a outra; de ranger de engrenagens que incansavelmente trituram espíritos e os usam como alimento para animais; de filas e filas de moradias apodrecidas e favelas. Incontáveis fábricas cospem poluição no já imundo ar. Minas de mineração ferem o lamacento solo, e alguns abortos arquitetônicos servem de moradia para os Malditos e espíritos da Weaver que inspecionam o trabalho. Pilhas de escombros e lixo tornam a viagem através das ruas rachadas um processo lento e algumas vezes perigoso. Visitantes que sobrevivem à viagem dizem que o ar é tão imundo que não se pode discernir se é dia ou noite, e que rapidamente se é coberto por poeira e lixo, simplesmente ficando de pé.

As emanções que existem (“viver” é um termo muito nobre) na Cicatriz são lívidos, pálidos fantasmas que existem apenas para operar as máquinas das fábricas, para assegurar que um espírito após o outro seja extirpado de sua Gnose. A “vida” deles é uma zombaria da indústria: 80 horas de trabalho por semana, espantosas condições de trabalho, nenhum benefício ou futuro. Punições por “abandono do dever” vão de espancamentos até a perda do miserável salário de energia (cuja maioria vai à boca dos senhores das favelas, de qualquer modo), ou ainda extermínio. Essas criaturas trabalham para existir e existem para trabalhar.

Ao menos elas não são tão patéticas como os sem teto forçados a continuar a existir nas ruas da Cicatriz. As emanções que fazem o menor dos erros ou simplesmente não podem acompanhar a marcha das máquinas se vêem eliminadas de seus cargos, despejados de suas moradias, e jogadas ao léu. Legiões de filhotes e vagabundos perambulam pelas ruas, futilmente implorando por um pouco de energia. A presença deles é tolerada, e até

encorajada, pelos barões da indústria – pois eles são frequentemente esmagados e usados como combustíveis para as máquinas.

Por todo o terreno há uma multidão de fiscais: Esguios, aranhas e outros Malditos e espíritos da Weaver, que agem como capatazes das fábricas. Sempre reforçando regras complicadas e punindo as mais amenas infrações, esses espíritos mantêm as fábricas em movimento. A ameaça constante de rebaixamento de seu posto, aliada com a natureza inerente dessas criaturas, faz com que esses espíritos estejam dentre os piores dos tiranos.

As fábricas incessantemente tecem teias padrão, corrompem fetiches e espalham lixo. Elas são completos buracos do inferno com trilhos corroídos, canos apodrecidos, engrenagens barulhentas, fios soltos, fagulhas, tubos fluorescentes, fornos quantíssimos e fumaça. É raro um dia na Cicatriz em que uma emanção não é queimada até a morte, ou eletrocutada, ou esmagada pelas engrenagens. As linhas de produção funcionam 24 horas pelos 7 dias da semana, e qualquer falta é punida com chicotes ou choques elétricos.

Mas as fábricas são paradisíacas se comparadas com os moinhos têxteis da Cicatriz. Essas armadilhas trabalham em um ritmo ainda mais frenético que as fábricas, tecendo as teias da Weaver incessantemente para aumentar a Película do reino. Algumas vezes, os moinhos se aquecem tanto que espontaneamente pegam fogo, incinerando qualquer um que esteja lá dentro (não é permitido que ninguém saia em caso de fogo; o trabalho deve continuar enquanto os trabalhadores puderem executá-lo).

Muitos dos prédios de escritórios da região desabaram ou foram movidos para o Reino Cibernético. Os poucos que sobraram são lugares adormecidos de um inferno Dilbertesque. Empregados estão estagnados em labirintos de cubículos, enganados por emails intermináveis que os instruem a realizar uma tarefa após a outra. Ninguém é promovido; ninguém ganha um aumento. As simples idéias de “férias”, “dispensa maternidade” ou outra coisa provocam explosões de risadas dos Esguios que gerenciam os locais, com seus ternos horrendos... caso eles consigam ter a atenção desviada das secretárias (não “assistentes administrativas” ou “recepcionistas”), das quais abusam sexualmente. Os banheiros estão sempre ocupados, os telefones chamam a todo hora, a copiadora está estragada e os alto-falantes sempre dão mensagens exortando o “trabalho de equipe”, “autorização”, “paradigmas de qualidade”. Os empregados que não gostam daqui sempre podem ir para as ruas ou (Gaia os ajude) serem rebaixados ao status de “interno”.

Visitantes da Cicatriz que são capturados (e a maioria rapidamente é) são introduzidos ao sistema. Eles são colocados para trabalhar em uma fábrica ou moinho

têxtil até que eles caíam em exaustão, quando sua Gnose é totalmente retirada deles e o resto é arremessada em uma máquina de moer corpos.

Ao ser capturado, um metamorfo automaticamente perde um ponto temporário de Gnose. Uma vez escravizado na fábrica, o impressionante miasma do reino faz com que o metamorfo deva fazer um ou mais testes de Força de Vontade para simplesmente pensar em escapar. Uma falha custa ao metamorfo um ou mais pontos temporários de Força de Vontade. Eventualmente, o metamorfo será apenas mais um outro vadiô ao menos que alguém o resgate.

Felizmente, a natureza do próprio reino facilita planos de fuga. O agrupamento de construções pode ser facilmente sabotado ou incendiado para dissuadir perseguições. Mais importante, os barões estocam toda a Gnose e poder espiritual que eles sugam de suas vítimas em reservatórios abaixo dos escritórios das corporações. Se essas baterias forem abertas, energias da Wyld irão preencher toda a área, recarregando os metamorfos e espíritos mais próximos. Espíritos trabalhadores suficientemente fortalecidos são capazes de tentar uma rebelião...

Barões da Indústria

Os lordes da Cicatriz são um grupo de espíritos da Weaver e da Wyrn – principalmente Malditos – que se molda segundo os piores tipos de homens de negócios. Cada um desses espíritos possui um consórcio ou corporação no reino, que eles comandam com punho de aço, continuamente competindo por recursos contra seus companheiros. A maioria dessas criaturas ganhou algum grau de autonomia de seu respectivo Celestino... principalmente porque eles estão fazendo o que eles precisam fazer por enquanto, assim os espíritos com altos postos na hierarquia da Weaver e da Wyrn não possuem razões para influenciar a atividade dos barões.

Os barões reforçam a vontade deles através de suas Sentinelas, uma força de segurança comumente utilizada, composta das mais brutais emanções e Esguios. Qualquer tentativa de rebelião ou, ainda pior, união, é brutalmente cessada pelas Sentinelas. Algumas Sentinelas também são chantagistas, vendendo energia a preços inflacionados para as emanções mais desesperadas. Até agora, os barões toleram esse comportamento.

A maioria das estruturas na Cicatriz está repleta de Aranhas Malditas, criaturas da Weaver que foram corrompidas pela Wyrn. Essas criaturas às vezes servem os barões como fiscais, mas na maioria das vezes são os arquitetos, planejadores e consultores do reino. As Aranhas Malditas se assemelham com outras aranhas padrão, mas também sabem como usar Encantos dos Malditos.

Perdendo Parte do Mercado

De maneira interessante, a Cicatriz para estar mudando, talvez até se enfraquecendo. Os Theurges mais instruídos dos Garou especulam que, devido a Cicatriz ser

remanescente da Revolução Industrial que se prolongou até o século XIX e boa parte do XX, ela está perdendo posição na pós-industrial Era da Informação, sendo substituída pela força do Reino Cibernético. Explicando de forma simples, os conversores de Suco e nós de dados do Reino Cibernético processam a Gnose de forma mais eficiente que as obsoletas e raquíticas fábricas da Cicatriz. Muitos dos barões-Malditos que anteriormente exerciam a tirania na Cicatriz estão tentando se elevar até o Poço e ao Subúrbio do Reino Cibernético, deixando suas posses na Cicatriz como migalhas para que seus subordinados briguem por elas.

Apesar de tudo, enquanto o Reino Cibernético está se provando ser a base de operações escolhida por um grande Incarna que aterroriza o Primeiro Mundo, o trabalho incessante da Cicatriz se assemelha com o resto do mundo. Como as companhias do Primeiro Mundo mudaram suas operações de manufaturas para países menos desenvolvidos, a Cicatriz as seguiu, infiltrando-se pelas trilhas Umbrais como uma ameba. Na Rússia, onde pobres proletariados trabalham duro em fábricas dilapidadas de uma economia desestruturada, lá está a Cicatriz. Nas empresas onde os funcionários são escravizados, como na China, Tailândia e nas Filipinas, a Cicatriz lá está. Nas madeiras que destroem a Amazônia, lá está a Cicatriz. A Cicatriz pode não ser o inferno mais prestigiado no momento, mas ainda é o com mais indústrias.

Entrada e Saída

A Cicatriz não é difícil de ser localizada; muitas pontes da lua conduzem até aqui. Na verdade, a relativa falta de Malditos e outros horrores desses caminhos tornam-nos quase que... convidativos. Viajantes que se aproximam da Cicatriz notam a enrolada, complicada teia que cobre o reino, o trabalho de incontáveis aranhas-padrão. Pode-se também, chegar na Cicatriz através da Zona Onírica.

Porém, deixar a Cicatriz não é tão fácil. A Película da Cicatriz está entre as mais formidáveis da Umbra. (força de 9). Para escapar, um metamorfo deve percorrer atalhos da Cicatriz à Umbra. Um metamorfo pode também sonhar para sair; porém, os horrores da Cicatriz tornam praticamente impossível sonhar para escapar, ou para qualquer outra coisa.

Possibilidades de Histórias

- Um companheiro de seita caiu nas garras dos Malditos e foi levado à Cicatriz, onde foi forçado à servidão. A matilha deve viajar até a Cicatriz para libertá-lo.

- De repente, o totem Rato resolveu arriscar iniciar um movimento de resistência na Cicatriz. Porém, recentemente nada mais foi ouvido sobre a resistência. Os personagens são encorajados a tentar contatar o movimento de resistência e descobrir se ele obteve algum avanço.

- Um grande número de espíritos da ninhada do

totem foi enganado, e foram levados até a Cicatriz. O totem exige um resgate – ou ainda, vingança. Se a matilha chegar muito tarde, eles terão que confrontar terríveis e fajutos fetiches fabricados a partir de Corvos da Tempestade, Gafflings do Falcão ou qualquer outro espírito que eles prezem...

- Uma guerra entre um barão da Cicatriz e um lorde do Subúrbio do Reino Cibernético se espalhou pelo mundo material, causando desastres econômicos locais como banco de dados apagados, fábricas incendiadas, e subsidiárias liquidadas. Os Garou devem decidir se param a briga, usam a guerra como uma oportunidade para atacar a Cicatriz, ou se espalham o caos. Todas as escolhas inevitavelmente envolverão viagens ao reino alguma hora.

Leis do Reino

- Devido à má iluminação e a fumaça ácida que sobrevoa todos os lugares, todos os testes de Percepção envolvendo a visão têm suas dificuldades acrescidas em um. Da mesma forma, devido ao imenso fedor do lugar, todos os testes de Percepção envolvendo o olfato na Cicatriz têm suas dificuldades aumentadas em três.

- A Película ao redor da Cicatriz é equivalente a 9. Um metamorfo que tem uma falha crítica em seu teste para percorrer atalhos a partir da Cicatriz é detectado pelos espíritos da Weaver, que tentarão calcificá-lo.

- Devido ao mal-estar palpável que infesta o reino, as dificuldades dos testes de Fúria são aumentadas em três. Da mesma forma, todas as dificuldades de Instinto Primitivo são aumentadas em três. Isso inclui testes para

mudar de formas.

- Espíritos aprisionados na Cicatriz (não os espíritos da Wyrn ou Weaver nativos do lugar) praticamente não possuem Gnose ou Essência. Eles mal estão “vivos”, se mantendo apenas o suficiente em um nível de “privação”. Os Malditos predatórios que vivem aqui, normalmente se alimentam desses espíritos.

- Um metamorfo que romper uma bateria de Gnose irá ganhar um fluxo repentino de Gnose temporária, até preencher seu nível máximo. Assim acontecerá com outros seres na área.

- Metamorfos capturados e colocados para trabalhar nas fábricas têm sua Gnose drenada diariamente. Um ponto temporário é drenado por dia de trabalho.

- Para encontrar o caminho de alguém nesse local, um metamorfo deve testar Percepção + Manha (dificuldade 7, ou 5 para os Ratkin).

Leis Opcionais

- Os moinhos têxteis da Cicatriz produzem a teia que une a Película da área tão fortemente. Danificar ou destruir um desses moinhos reduz a Película da área relacionada em um.

- Incontáveis emanações e elementais trabalham duro no reino, reduzidos a desesperança pelo miasma do lugar. Um metamorfo pode tentar um teste de Carisma + Empatia (dificuldade 7, ajustada para cima ou para baixo por uma boa/má interpretação) para dar esperanças a tais espíritos. O espírito pode, assim, tentar escapar, ou ajudar o metamorfo.

- A dificuldade para resistir ao Harano é aumentada em dois nesse lugar assustador.

País do Verão

De todos os Reinos, o País do Verão é o reino mais difícil de achar e entrar. Na realidade, é tão difícil de achar que muitos Garou não acreditam que o lugar exista. Estes metamorfos ridicularizam os contos do lugar, dizendo que eles são resultados de uma (mas efêmera) Vista ou simplesmente muito uísque Fianna.

A próprio País do Verão, se os contos são acreditados, é uma ilha luxuriante, verde que está sobre um oceano do mais puro azul. Aqui é sempre primavera, e o céu ou é encaracolado com nuvens ou vertendo com uma suave chuva. Alto no céu existe uma ilha flutuante, Monte do Topo das Nuvens; que serve como um aviário para criaturas voadoras de todas as descrições - pássaros, morcegos, até mesmo alguns pterodátiles. Os pássaros carregam os viajantes livremente à ilha. Sobre a ilha existe um grande castelo de videiras, onde místicos de todos os povos podem ir comungar com Gaia.

Espécies incontáveis de flora e fauna — muitos já extintos no Mundo das Trevas — existem harmoniosamente aqui. Predadores e presas moram junto, cada um entendendo o papel do outro. Enquanto as leis de natureza tiverem efeito aqui, e os predadores cumprirem seus papéis como caçadores, eles matam suas presas como parte de um ritual sagrado, e a presa não sofre nenhuma dor. Todas as criaturas que morrem ou são feridas aqui renasce no amanhecer seguinte.

Outros moradores incluem emanções humanas, metamorfos sortudos de todas as Raças e espíritos. Todos vivem em harmonia, tratando uns aos outros e as opiniões diferentes com respeito. Aqui, todas as criaturas vivem em harmonia e unidade com Gaia.

Além dos Montes do Topo das Nuvens, várias outras características geográficas permanecem constantes de visita em visita. Nas Montanhas da Lua, os viajantes podem experimentar a selva áspera da terra primordial. Todos os tipos de espécies vagam os cumes escarpados, e este lugar é onde as criaturas do País do Verão vão se mostrar e manter a forma. O centro das Montanhas da Lua é o Monte da Paz, o mais alto cume no reino.

O Jardim de Delícias é um reino onde novas formas de vida são testadas continuamente e criadas. As melhores destas criaturas são encarnadas na Terra como espécies novas.

Duas florestas, a Floresta dos Desejos e a Floresta das Promessas, cobrem os lados orientais e ocidentais da ilha. No meio da Floresta das Promessas fica a Clareira Encantada, que é como um anfiteatro natural. O anfiteatro é onde os habitantes do reino se juntam, para discutir e celebrar. A Floresta dos Desejos é o portal à País do Verão. Seus caminhos são vagados por viajantes que não podem chegar ao completo estado de espírito para viajar ao resto da ilha: cínicos que querem amar, mas não podem fazer totalmente assim. Na bela

Floresta dos Desejos, estas almas acham algum repouso, mas isto sempre é tingido com remorso.

No meio de uma lagoa turquesa luxuriante formada pelas encostas orientais e ocidentais da Ilha de Verão fica uma ilha menor, a Ilha do Ego. Esta ilha é o santuário primário para Gaia e é a fonte de poder do reino inteiro. Na Ilha do Ego há a Fonte da Vida, uma fonte da mais pura água. Todos que bebem da Fonte estarão curados de qualquer doença — mental ou física.

Entrada e Saída

Ainda mais que o Reino da Atrocidade, o País do Verão é mais um estado emocional que um reino "físico". Para ter uma chance de achá-la, um metamorfo deve estar em paz consigo e com outras criaturas. Simplesmente, ele tem que se amar, e a todos ao seu redor, aceitando que qualquer ser (até mesmo a Wyrn) tem um lugar e merece respeito.

É mais fácil dizer do que fazer, nesta era. Pode um Garou verdadeiramente não só perdoar, mas abertamente venerar, o rival que o desprezou, o ex-amante que o largou, o Dançarino da Espiral Negra que torturou seu companheiro de matilha até a morte? Acima de tudo, pode um Garou aceitar e amar as próprias fraquezas, fracassos, e falhas? Se este estado de aceitação e esclarecimento não é atingido, o Garou nunca entrará no País do Verão.

Alguns metamorfos entram no reino pela Floresta dos Desejos (veja abaixo). Ao atravessar a Floresta, o metamorfo se acha cheio de recordações de tempos mais felizes agora enfraquecidas. Outros metamorfos podem achar o lugar através de viagens felizes e iluminadas pela Zona do Sonho.

Como Narrador, use o País do Verão como uma recompensa para jogadores que interpretam a maturidade de seus personagens muito bem — o Ahroun endurecido, o manipulativo Ragabash, o cínico Senhor das Sombras — nunca deveriam visitar o lugar. A País do Verão só está aberto a esses que se tornam unos com Gaia.

Ao deixar o reino, as recordações do lugar parecem nebulosas e distantes, como um sonho enfraquecido. É este fato que faz com que muitos metamorfos questionem a existência do reino. De fato, o País do Verão é tão real quanto qualquer outro Reino. Uma vez no mundo material novamente, porém, o coração do viajante endurece mais uma vez com os rigores de vida diária — e assim a magia do País do Verão enfraquece e (em muitos casos) é esquecida.

Os Últimos Dias

A mácula da Wyrn não tocou o País do Verão ainda, mas os habitantes do reino não são ingênuos. Eles

sabem que cedo ou tarde, se a Wyrm continuar crescendo forte, sua mácula vai alcançar o reino. Assim, os habitantes da ilha se dividem em dois campos. Um campo deseja trancar o País do Verão do resto da Umbra para sempre, desistindo da Terra e esperando preservar uma pequena parte de beleza e paz. O segundo campo reconhece que o destino do País do Verão depende do destino do resto de Gaia. Estes seres defendem que devem ajudar o resto das criaturas de Gaia, abrindo o País do Verão como um lugar, de refúgio e cura, mesmo se isso significar correr o risco de ser infestado pela Wyrm. Claro que, os mais sábios entre os habitantes do País do Verão percebem que a dissensão entre os dois campos faz com que o País do Verão corra o risco de ser destruída para sempre. Porém, suas vozes não são ouvidas entre o crescente chamado por separação.

Possibilidades de Histórias

- Chegar até o País do Verão sempre foi difícil, mas em tempos recentes, desde o aparecimento de Antélios, a viagem parece perto do impossível. Um Theurge mais velho carrega a matilha em uma procura pelo reino, acreditando (talvez justamente) que a menos que os Garou continuem a achar o caminho à País do Verão, o reino murchará e enfraquecerá.

- Um grande guerreiro dos Garou, um dos mais lendários lobisomens do Mundo das Trevas, finalmente chegou à País do Verão para morar. Infelizmente, os exércitos da Wyrm ameaçam o mundo material, e só este herói pode lidar efetivamente com a ameaça. A matilha tem que achar um modo de alguma maneira chegar à País do Verão e convencer o guerreiro a voltar à Terra. A partida será amarga tanto para o guerreiro quanto à matilha, já que eles sabem que ao sair talvez eles nunca mais consigam voltar.

- Um metamorfo poderia tentar entrar no País do Verão para se purificar de uma doença terminal ou na alma — entretanto criaturas com almas doentes raramente acham o reino.

Leis do Reino

Para entrar no País do Verão, um metamorfo tem que vir a uma epifania interna. Ele tem que entrar em um estado de verdadeiro amor e respeito em relação a todas as criaturas, incluindo ele mesmo. Caso enquanto estiver no País do Verão, um metamorfo aja diferentemente desse estado ele é imediatamente transportado de volta à Umbra Rasa ou para o mundo material, com só uma memória vaga do tempo em que esteve no País do Verão.

- Personagens que deixam o País do Verão podem voltar ao mundo material em qualquer momento depois que eles partiram. Eles podem voltar ao ponto com o qual entraram, ou eles podem voltar a outro lugar à escolha deles.



•Violência e morte não são impossíveis dentro do reino, mas todas as criaturas que estão feridas ou mortas são completamente curadas com a vinda do próximo amanhecer.

•Dor pode existir no reino, mas é passageira e nunca agonizante. Todas as penalidades de ferimento são cortadas pela metade, arredondando para baixo.



Toca dos Lobos

Esse reino, que os Garou conhecem como Toca dos Lobos, é um dos Reinos Próximos mais estranhos. A maioria dos Philodox dos Garou têm certeza de que esse reino existe para ensinar lições de humildade e harmonia com Gaia aos metamorfos. Na Toca dos Lobos, os maiores poderes de um metamorfo são retirados dele, e ele é forçado a viver como um animal caçado vive. Assim ele irá permanecer até que ele compreenda e aceite sua natureza animal, que é quando ele poderá deixar o reino.

Ao entrarem no reino, todos os metamorfos são forçados a assumirem sua forma Lupina (ou equivalente): Garou se tornam lobos, Mokolé se tornam crocodilos, Ananasi se transformam em sua forma Rastejante, etc. É melhor que eles se sintam confortáveis com seu lado animal, pois eles não terão oportunidades de mudar de forma.

Enquanto na Toca dos Lobos, metamorfos assumem a mentalidade de um animal. Não apenas os metamorfos não podem interagir normalmente com os humanos do reino, eles não podem nem mesmo **compreendê-los**. Para os metamorfos da Toca dos Lobos, os feitos dos humanos são assustadores e incompreensíveis. Eles não entendem porque os humanos estão cavando buracos no solo, ou erguendo gigantescas cavernas de pedras que possuem estranhos odores, ou cuspidando trilhas de piche quente que se cristalizam em rochas negras ao longo das trilhas, onde correm feras encouraçadas.

Apesar dos metamorfos na Toca dos Lobos serem tão inteligentes quanto eles sempre foram, muitas das faculdades humanas estão perdidas. Os Narradores devem reforçar essa ignorância. Por exemplo, metamorfos não podem ler nenhuma das placas do reino, e podem contar apenas com sua Inteligência. Diferentemente dos espíritos animais do reino, os metamorfos podem entender a linguagem humana, mas eles devem fazer testes de Inteligência para entender conceitos como “zoológico”, “laboratório”, ou “chave da cela”. Para conduzir o ambiente apropriado para os personagens da Toca dos Lobos, nós recomendamos livros como *Watership Down* ou *Mrs. Frisby and the Rats of NIMH* ou os filmes *The Bear* ou *Twilight of the Cockroach*.

Assim como os metamorfos, vários espíritos animais residem no reino. Todos os animais podem se comunicar entre si e com os metamorfos, e animais tipicamente mostram tipos de personalidades que alguém esperaria da determinada criatura (uma tartaruga é lenta e ponderada, uma doninha é imperativa, uma raposa esperta, etc.). Alguns dos animais, particularmente os cachorros, estão a serviço dos humanos; o resto das feras do reino insulta esses traidores.

Todos os animais estão fugindo dos misteriosos humanos que residem no reino. O que exatamente os

humanos estão tentando fazer é um grande mistério para os animais. Tudo que eles sabem é que os humanos são perigosos e hostis. Alguns humanos voam sobre as árvores em estranhos monstros-libélulas (helicópteros), matando lobos e outras criaturas com paus de fogo (armas). Outros humanos capturam animais e os levam para celas mal cheirosas, onde eles são torturados, recebem choques e vacinas com substâncias que os deixa doentes.

O próprio reino se assemelha com um cruzamento entre o interior rústico da Inglaterra e o subúrbio. Assentamentos humanos preenchem o reino, a maioria subúrbios e fazendas. Aqui e ali, laboratórios e acampamentos se situam atrás de cercas elétricas, evitando os visitantes. Animais trazidos até aqui se encontram sujeitados a todas as formas de abuso sistemático. Até nas profundezas do reino, postos científicos e estações de guarda asseguram que os humanos alcancem todo o reino.

O perigo proposto a um metamorfo no reino depende imensamente da forma animal do personagem em questão. Personagens Corax e Ananasi estarão quase seguros no reino — isso, se considerarmos “segurança” sinônimo de vigilância constante por predadores (águias e corujas no caso dos corvos, praticamente qualquer coisa no caso das aranhas), crianças com armas de chumbo, exterminadores e outros horrores.

Os Nagah possuem quase tão boas chances quanto os Ananasi — existem muitos lugares para uma cobra se esconder. Porém, uma vez que eles são descobertos os bons homens da Toca dos Lobos irão fazer tudo que estiver no poder deles para esmagar a serpente maléfica.

Lobisomens **talvez** sejam capazes de se passar por pastores alemães ou outros cachorros grandes (as emanções dos humanos da Toca dos Lobos são ignorantes). Claro que, como desgarrados, eles estarão em perigo de serem cercados e levados até um abrigo. Ou ainda, como lobos, eles serão caçados impiedosamente.

Gurahl e Mokolé também estão encrencados. Os Mokolé podem tentar escapar para os esgotos abaixo da Cidade; de outra forma, o melhor que podem fazer é ficar nos campos do reino. Um urso peregrinando na Toca dos Lobos provavelmente será pego para experimentos, enviado ao zoológico ou sumariamente morto por um guarda florestal.

Se um Rokea aparecer na Toca dos Lobos, que Gaia o proteja, ele irá assumir a forma de um tubarão touro, o que permitirá que ele sobreviva em água fresca. Ele será muito notado, e o melhor a fazer é nadar até o mar. Mas até mesmo lá pescadores, petroleiros, orcas, bandos de golfinhos e outros tubarões tornarão sua vida problemática.

Toca dos Lobos para Não-Lobos

Obviamente, “Toca dos Lobos” é apenas o nome dos Garou para esse reino; entretanto, lobisomens são apenas os viajantes mais comuns a encontrar o lugar, e não os únicos (com exceção dos Ratkin, que se enrolam nos “acampamentos” bem mais do que eles gostariam). Os lobisomens são a única Raça Metamórfica sobrevivente que perdeu seus parentes animais à domesticação (um rato domado ou um tigre está muito longe da brusca mudança do lobo para o cachorro). Eles também foram, queiram os outros Fera ou não, a Raça Metamórfica dominante no planeta por muito tempo, e certamente a mais famosa no folclore humano. Como resultado, a Toca dos Lobos está inclinada a considerar a experiência com os lobos; se os Bastet tivessem ganhado a Guerra da Fúria, ou se os ursos tivessem sido verdadeiramente domesticados, as coisas poderiam ser diferentes.

Na verdade, a maioria das raças dos Fera não conhece muito sobre a Toca dos Lobos. Os Nuwisha e Corax, ambos experientes viajantes Umbrais, conhecem tanto quanto os Garou. Os Nuwisha chamam o local de “Toca dos Lobos”, da mesma forma como os lobisomens; os Corax chamam de “Paraíso Humano”. Os Ratkin simplesmente o chamam de “Inferno”.

A Cidade

A principal área da Toca dos Lobos é conhecida simplesmente como A Cidade. A maioria dos humanos vive na Cidade. O lugar fede e os animais forçados a viver aqui ficam desesperados. Alguns são capturados por humanos, forçados a viver suas vidas em celas onde crianças humanas os olham maliciosamente e os ferem. Outros residentes da Cidade, particularmente cães e lobos, percorrem as vizinhanças mais pobres em matilhas ferozes, na perseguição de humanos desinformados que tentam aprisioná-los ou matá-los. Não há muito que comer, então os animais da Cidade geralmente brigam entre si por latas de lixo e restos de comida.

Alguns poucos humanos na Cidade – particularmente famílias com crianças – são mais bondosos que o resto. Os Lobisomens podem, possivelmente, se passar por cachorros e serem adotados como animais de estimação. Além da humilhação de tal fato, existe sempre o perigo de que empregados “humanos” da sociedade descubram que o “cachorro” é na verdade um lobo, e tentem levá-lo para um abrigo. Aqui, também, os instintos mais primitivos de um Garou se afloram; um lobisomem que é incomodado pelo gato siamês do outro lado da rua ou cujo rabo é cortado pela criança da família deve fazer um teste para evitar o frenesi.

Os Esgotos

Alguns animais – Roedores de Ossos, Ratkin e Mokolé, por exemplo – podem tentar a sobrevivência nos esgotos abaixo da Toca dos Lobos. Isso é provável – o lugar fede, e é coberto por imundícies, mas há comida suficiente na sujeira. O problema é, muitos dos residentes permanentes da área – grupos de cães e ratos, assim como alguns grandes lagartos – preferem se banquetear de algo um pouco mais... fresco.

Abrigos

O termo “abrigo” é um termo impróprio; na Toca dos Lobos estes são lugares de pesadelos. Personagens são jogados em escuras, fedorentas e apertadas jaulas com vários animais ferozes. Imundos, asquerosos e algumas vezes violentos cachorros, gatos e outras criaturas dividem o espaço com os personagens, e eles não são conhecidos por seus bons modos. Nos abrigos, são injetados nos personagens todo o tipo de drogas estranhas, ou talvez eles sejam até mesmo castrados (sim, as partes apropriadas irão se regenerar, mas tal procedimento pode causar a perda de muitos dos pontos temporários de Força de Vontade). Personagens que permanecem muito tempo no abrigo correm o risco de serem colocados para dormir.

O Zoológico

Os maiores, e obviamente mais perigosos, animais são levados ao zoológico (ou, no caso dos Rokea, ao aquário). Para os metamorfos, o zoológico é como uma prisão. Eles são trancados em celas de concreto, mantidos atrás de barras de metal, enquanto barulhentos e fedidos humanos bocejam e zombam deles. A chatice é enlouquecedora, e enquanto alguns dos carcereiros do zoológico são humanos, outros são ignorantes ou sádicos. Aqui, também, os animais possuem uma hierarquia, e assumem que novos personagens estão em uma camada inferior até que provem o contrário. Como em um bloco de prisão, existe um alfa macho das espécies apropriadas, rodeado por brutamontes e capangas. Os personagens colocados em celas comunitárias devem se submeter à dominância do alfa ou lutar – e lutar certamente irá trazer a fúria dos carcereiros para cima do novato.

Os Acampamentos

“Acampamento” é um termo genérico para qualquer um dos numerosos laboratórios e centros médicos que preenchem a Toca dos Lobos. Presumidamente, diferentes acampamentos servem a diferentes propósitos. Os animais da Toca dos Lobos não se importam. Tudo que eles sabem é que ser levado a um desses acampamentos é sinônimo de uma lenta e dolorosa morte. Nos acampamentos, os animais recebem injeções com estranhas substâncias que os deixa doentes, são também sujeitados a cruéis experimentos, colocados em labirintos e forçados a encontrar a saída, passam fome e são de outras maneiras mau tratados. Se um personagem

age de maneira muito “esperta”, ele pode ganhar a atenção de um pesquisador curioso; isso pode ser bom ou muito, muito ruim.

O Campo

Nas profundezas dos campos, animais ainda correm livres. É a melhor chance de sobrevivência que qualquer grande metamorfo tem. Entretanto, ainda é um lugar perigoso. Grande parte do campo está dividida em locais de caça de vários predadores – matilhas de lobos, ursos e coisas do tipo. Atravessar o local de caça de uma outra criatura é motivo para uma luta brutal, uma vez que a cidade em expansão assegura que não há muito dos campos para se explorar. Por outro lado, um Garou que derrote o alfa de uma matilha de lobos pode assumir a liderança da matilha.

Até mesmo nos campos, os humanos são uma ameaça palpável. Bandos de caçadores vasculham a área, atirando em animais apenas por esporte. Alguns caçam suas presas pelo ar, atirando de seus helicópteros. Equipes de pesquisadores tentam capturar animais selvagens, seja para estudá-los ou para submetê-los a experimentos.

Entrada e Saída

Poucos personagens escolhem entrar na Toca dos Lobos. Geralmente, os personagens que se tornaram “muito grandes para suas calças” e negaram seus deveres para com Gaia – Andarilhos do Asfalto ou Ratkin conhecedores das ruas, Senhores das Sombras cruéis, e outros personagens extremamente preocupados com a ambição humana, ganância e orgulho – de alguma forma encontram um meio de chegar até aqui. Poucas pontes da lua conduzem até aqui de forma espontânea, apesar de que metamorfos têm, ocasionalmente, entrado na Toca dos Lobos a partir da Zona Onífrica.

Sair da Toca dos Lobos, no entanto, não é simples como sair fisicamente do reino. Para sair da Toca dos Lobos, um personagem deve entrar em contato com sua natureza animal, verdadeiramente compreendendo o que significa ser uma fera. A forma precisa de como ocorre essa metamorfose, e o momento em que ela ocorre, ficam a cargo do Narrador; uma viagem à Toca dos Lobos é para ser uma lição, e não uma mera “aventura”. Na opinião do Narrador, os personagens podem ficar aprisionados na Toca dos Lobos até que eles acumulem pontos de experiência o suficiente para comprar um nível de Sobrevivência ou Instinto Primitivo; uma vez que consigam, eles podem sair do reino.

Possibilidades de Histórias

- Os personagens devem viajar até a Toca dos Lobos para resgatar um companheiro de seita aprisionado. O membro da seita sucumbiu completamente a sua natureza animal, mas ao invés de se libertar do reino, ele passou a viver como um animal caçado. Os personagens devem encontrá-lo e “trabalhar com ele” no processo de deixar a Toca dos Lobos.

- Agentes da Wyrn ou da Weaver decidiram usar a



Toca dos Lobos como base para suas operações. Os personagens devem frustrar os avanços dos agentes inimigos, enquanto tentam ficar vivos em um ambiente hostil.

- Um personagem entra voluntariamente no reino, como parte de um teste ou de uma visão – ou talvez o personagem tenha sido enviado até lá por sua seita como uma punição pela sua hubris. Sobreviver a tal ordálio irá trazer Honra e Sabedoria — ou pelo menos recuperar a Sabedoria e Honra perdida.

Leis do Reino

- Um metamorfo na Toca dos Lobos está aprisionado em sua forma animal e não poderá assumir qualquer outra forma. Até mesmo transformações parciais são impossíveis.

- A “mente animal” limita a habilidade dos personagens de entender os humanos. Eles não podem compreender a linguagem escrita dos humanos enquanto estiverem na Toca dos Lobos. Apesar deles poderem entender a fala humana, eles devem fazer testes de Inteligência para decifrar o significado ou compreender conceitos mais abstratos.

- Humanos na Toca dos Lobos tendem a temer e a não gostar da maioria dos animais. Ananasi e Corax não estão em tanto perigo, mas até eles podem ser acertados por caçadores, fazendeiros ou crianças aborrecidas ou serem pisoteados por mães desgostosas.

- Para usar um Dom na Toca dos Lobos, um metamorfo deve gastar um ponto de Gnose e fazer um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade de 5 + o nível do Dom. Esse custo é adicional a qualquer outros pré-requisitos do Dom. Dons invocados na Toca dos

Lobos duram um máximo de três turnos, mesmo que seus efeitos sejam permanentes.

- Nenhum ritual de nenhum tipo funciona na Toca dos Lobos.

- Ironicamente, personagens podem até ter que “pensar como humanos” (i.e., faça testes de Inteligência para compreender conceitos abstratos) para sobreviver na Toca dos Lobos. Porém, ao fazer isso frequentemente, torna-se cada vez mais difícil de “compreender o seu lado animal” e assim se livrar do reino.

- Nenhum dos residentes da Toca dos Lobos está ciente que é um espírito.

- Todos os espíritos não nativos da Toca dos Lobos devem estar unidos a um Garou ou dedicados a um talismã antes de entrarem no reino; de outra forma, eles entram automaticamente em Modorra enquanto estiverem no reino.

- A única forma de deixar a Toca dos Lobos é obtendo uma compreensão verdadeira de seu próprio lado animal (como determinado pelo Narrador).

- Metamorfos não podem se acasalar com as criaturas espirituais da Toca dos Lobos.

Leis Opcionais

- Metamorfos que usem a experiência para comprar Empatia com Animais, Instinto Primitivo ou Sobrevivência depois de sua primeira visita à Toca dos Lobos pagam um ponto a menos do que o normal para comprar o próximo nível. Além disso, eles podem usar a história na Toca dos Lobos como justificativa para o aumento dessas três Habilidades.

- No geral, assuma que todos os Conhecimentos, exceto Enigmas, foram esquecidos pelos personagens na Toca dos Lobos.



Outros Domínios Umbrais

A Umbra é um lugar de dimensões e possibilidades infinitas. Os reinos familiares aos Garou constituem apenas um pequeno fragmento da imensidão que é o mundo espiritual.

Perceba que novos reinos são criados o tempo todo. Seres espirituais do nível de (ou ainda mais poderosos do que) um Incarna podem remodelar a efêmera Umbral em um domínio a sua escolha, assim como os totens dos Garou criaram as terras natais tribais. Em um nível mais baixo, Jagglings frequentemente criam bolsões Umbrais para si mesmo, enquanto os Bastet são conhecidos por seus recantos pessoais.

As Terras Natais Tribais

Cada tribo de lobisomem mantém uma “terra natal” espiritual na Umbra. Esses reinos são regidos pelo totem tribal. Elas são lugares sagrados, não são para ser entrados levianamente; é melhor que os Garou que entram nessas regiões estejam em ótimas situações com sua tribo. Em linhas gerais, apenas membros da tribo de Posto 4 ou mais podem entrar livremente nas terras natais, e a admissão de membros de fora da tribo são proibidas, exceto em grandes emergências. Um comportamento inapropriado na terra natal da tribo gera uma perda significativa de Honra.

Fúrias Negras

Para manter as origens das Fúrias Negras, a terra natal da tribo é uma região selvagem remanescente da Grécia mítica. A terra é montanhosa e rochosa, com várias ilhas e penínsulas que cortam um mar revolto. Pinheiros e oliveiras cobrem as colinas enquanto os topos das montanhas são escondidos por uma densa neblina.

Espíritos abundantes nessa terra são: Javalis umbrais, gamos, lobos, golfinhos, leões e criaturas similares caminham e caçam através da vegetação do Reino. Essas criaturas podem ser caçadas, pois a caça é sagrada para as Fúrias, mas um Ritual de Contrição deve ser realizado para mostrar o respeito pelos espíritos.

Todo tipo de construções decoram a paisagem – a maioria grega, mas qualquer lugar onde as Fúrias têm gerado crianças está representado em algum lugar do reino. Aqui as Fúrias, sob o comando de sua nova líder Cassandra Shadow-Walker, realizam suas assembléias. Antigamente, nenhum macho era permitido a entrar sob a ameaça de morte; porém, no Fim dos Tempos, esse dogma tem relaxado. Porém, é melhor que machos não entrem sem permissão, principalmente durante os rituais sanguinolentos das Fúrias Negras.

Dançarinos da Espiral Negra

Originalmente, esse lugar apavorante pertencia aos Uivadores Brancos. Agora, esse reino assumiu as características de seus habitantes maculados pela Wyrn, espalhando miséria à medida que se enrosca em outros

reinos e vai direto até o ventre de Malfeas.

O reino em si é uma visão distorcida de um inferno pós-industrial. O ar é sufocante, a camada de ozônio devorada pelos milhares de vapores, fumaças e venenos que chegam até o céu dos incontáveis poços no solo rachado e pedregoso. Árvores retorcidas e fungos fosforescentes brotam dos lagos mal-cheirosos de borra tóxica. Nuvem de fuligem vagam lentamente pelo céu, espalhando chuva ácida por toda a paisagem. Uma série de canos corroídos forma uma vasta teia abaixo do solo, que espalha óleos e venenos na, já saturada, terra. Até mesmo os dançarinos acham o local desagradável, e aventuram-se pela superfície do reino apenas para conduzir uma das cerimônias sangrentas em um dos distorcidos círculos de pedras.

Entretanto, o verdadeiro domínio está no subsolo, em uma vasta rede de cavernas que abrangem os alcances subterrâneos do reino. O reino inteiro é considerado uma colméia monstruosa. As cavernas são marcadas com fungos e chamas tóxicas tremeluzentes; Jagglings grotescos fazem suas moradas nos recessos mais profundos do labirinto. Aqui, os Dançarinos da Espiral Negra se juntam para seus rituais insanos.

Roedores de Ossos

A terra natal dos Roedores de Ossos assemelha-se a um parque público, rodeado por uma área de baixa renda da cidade. Aqui, os abundantes mendigos engordam com seu lixo comestível, restaurantes baratos funcionam por toda a noite, a jarra de cerveja custa apenas R\$ 1, as strippers são fáceis, e você pode achar um quarto ou lugar para dormir facilmente. Fora das “cercanias da cidade” espalham-se uma preguiçosa, pastoral e escassamente povoada série de colinas, cheias de gado gordo, macieiras e árvores do campo.

Um sistema de metrô conecta várias áreas do reino, assim como conecta também várias outras áreas Umbrais, como por exemplo, o Reino Cibernético. As catracas do metrô estão sempre quebradas, todo mundo anda de graça. Gafflings do Rato percorrem a área espalhando fofocas e sujeiras em troca de bens.

Bunyip

A terra natal dos Bunyip é mais conjectura do que qualquer outra coisa; a reclusa tribo australiana mantinha seus segredos muito bem escondidos quando eram vivos, e mostraram ser ainda mais secretos na morte. Poucos Garou podem dizer que sabem qualquer coisa sobre a natureza deles; apenas alguns contos dos Peregrinos Silenciosos dão alguma pista. Essas histórias pintam uma imagem de um reflexo vazio do outback australiano, um lugar de sonhos em que os fantasmas das grandes bestas marsupiais caçam qualquer espírito estranho que entre no reino. Talvez essas histórias sejam verdadeiras – talvez apenas uma opinião bem educada. De qualquer forma, os Peregrinos Silenciosos e outros Garou têm tentado encontrar este reino, na esperança de que achem algum segredo vital que possa levá-los até a vitória no Apocalipse.

Filhos de Gaia

A terra natal dos Filhos de Gaia é uma esplendorosa área de gentis planícies e pastos onde humanos livres do Delírio vivem em caravanas sob um céu noturno extremamente belo e limpo. O reino é cortado de extremo a extremo por riachos de água pura e refrescante, que correm até um par central de rios; pela margem desses rios estão algumas cidades que representam uma versão mais limpa e atrativa das antigas metrópoles da Suméria. Ocasionalmente, um viajante pode ver um unicórnio, ou até mesmo um rebanho deles, alimentando-se da grama ao longe; os unicórnios são tímidos, mas tendem a ser amigáveis àqueles que se aproximam deles honesta e abertamente.

Ao entrar nesse reino cada metamorfo ganha um Anamae do Unicórnio (pág. 107) durante todo o período de sua visita.

Croatan

Como um fantasmagórico e deserto reino, a terra natal dos Croatan permanece sem nenhum habitante. Apesar dos Croatan terem partido há muito tempo, Garou de outras tribos ocasionalmente vêm até aqui em busca de algum membro sobrevivente da tribo. Até então, todos os esforços mostraram-se em vão.

O local em si parece com as regiões de taiga no continente Norte Americano, como eles eram antes de serem colonizados pelos europeus. O reino é frio e venta bastante; florestas de pinheiros, gramados e mares tranquilos oferecem suas vistas áridas aos viajantes.

Fianna

A terra natal dos Fianna lembra a Europa das lendas clássicas. A terra é enfeitada por incontáveis campos verdes. Colinas, vales e planícies colore a paisagem, e os espíritos do Gamo correm livres através do reino. As florestas aqui alcançam a luz e convidam a um lugar fechado e de mau presságio. Fadas de todos os tipos também podem ser encontradas aqui. O ar fresco é preenchido com sons de orgias e felicidade, e músicas de todos os tipos ressoam pela terra verdejante.

A terra é defendida pela Caçada Selvagem; ocasionalmente, metamorfos visitantes são “destacados” a se juntar na Caçada. Algumas trilhas da lua saídas do reino levam até o Portal de Arcádia.

Crias de Fenris

Assim como a própria tribo, a terra natal dos Crias de Fenris é um reino cruel. Fiordes escuros, tundras gélidas e sombrias extensões de taiga cobrem um reino frio devido a seu inverno perpétuo. É uma terra de esforço e vigor, não de descanso. Matilhas de lobos gigantes e hordas de mamutes vagam pela mata.

Várias cabanas espalham-se pela terra, e aqui os Crias vêm para beber, esbaldar-se em comida, lutar, beber e lutar um pouco mais. Histórias de valor e glória são contadas (ou feitas) aqui. As lutas são comuns em todo o reino, e dormir em uma das cabanas irá recuperar todos

os níveis de vitalidade e Fúria.

Andarilhos do Asfalto

Na terra natal dos Andarilhos do Asfalto, o futuro é agora. Encarado por alguns como algum tipo de extensão do Reino Cibernético, o reino é A Cidade, como os Andarilhos a faria. Torres brilhantes de aço e vidro cortam o céu, adornadas com andares de jardins e quedas d'águas artificiais. Transportes e comunicação são futurísticos, consistindo em carros que voam, trens magnéticos e videofones.

A terra natal dos Andarilhos do Asfalto parece estar passando por algum tipo de evolução. Em anos recentes, muitos das mais miraculosas tecnologias do reino têm simplesmente parado de funcionar. Robôs caem inertes em corredores e trens nem sempre saem no horário. Os Andarilhos têm tentado descobrir o que está acontecendo, mas até então nem mesmo a Barata tem achado respostas.

Garras Vermelhas

A terra natal dos Garras Vermelhas é um panorama da natureza enlouquecida. A paisagem é de uma floresta selvagem, habitada por criaturas que urram a toda hora. Várias espécies extintas percorrem o terreno, competindo pela presa com as matilhas de lobos selvagens que uivam por toda a região. Humanos são extremamente mal-vindos aqui; até mesmo os Garou hominídeos devem ter alguém bastante próximo ao Grifo para vigiá-los, ou eles se tornarão presas para os predadores do reino.

A quantidade de lobos daqui tem se aproximado da superpopulação, e alguns Garras preocupam-se de que os lobos exterminem todas as emanções de caças da área. Apesar de visitantes normalmente assumirem que o número de lobos é devido ao trabalho dos Garras, isto está longe de ser verdade; o crescimento do número das emanções de lobos parece estar ligado com o número de lobos exterminados no mundo físico. Se os Garras estivessem vencendo, existiriam menos lobos no reino e mais na face da Terra.

O crescimento desordenado das áreas selvagens parece quase atingir o nível da Pangéia; videiras e pequenos arbustos enrolam-se em tudo, exceto nas trilhas mais usadas pelos animais. Alguns Garras dizem que o reino está se recompensando, sugando muito do poder da Wyld. A resposta usual é que não há qualquer outro lugar tão disposto a servir de refúgio para o membro perseguido da Tríade.

Senhores das Sombras

A Grande Montanha, uma estrutura assustadora maior do que o Everest, domina o reino dos Senhores das Sombras. Tempestades de trovões acertam a montanha com violência, e jogam uma eterna escuridão sobre as planícies e os picos. Nesses picos está uma poderosa fortaleza, lar dos mais poderosos Senhores das Sombras. Aqui estes lobisomens legislam e planejam seus próximos atos. Um prêmio é bastante cobiçado acima de todos: a fortaleza sombria acima da própria Grande Montanha.

De acordo com as lendas, o Senhor das Sombras que conseguir conquistá-la irá se tornar o líder de toda a Nação Garou. Muitos Senhores das Sombras tentaram escalar a montanha. A maioria desapareceu, e alguns voltaram insanos. Ainda assim, as tentativas continuam.

Abaixo da montanha, o reino é coberto com florestas escuras e pesadas, colinas rochosas e rios tortuosos. Corvos da Tempestade espreitam do topo das árvores, agindo como mensageiros entre as várias reuniões dos Senhores das Sombras. As lendas contam que depois do grande mar negro ao norte da Grande Montanha existe uma extensa ilha, casa dos ancestrais Hakken, os ancestrais dos Senhores das Sombras Orientais das Cortes Bestiais.

Peregrinos Silenciosos

Entre os Garou, os Peregrinos Silenciosos são renomados (ou infames) por não possuírem mais sua terra natal na Umbra. Segundo as histórias, o local foi perdido nas neblinas das lendas e nenhuma trilha da lua leva mais até lá.

As lendas dizem que a terra natal dos Peregrinos Silenciosos se assemelha com os domínios ancestrais da tribo no Antigo Egito. Sempre sob a luz da lua, o reino é um mar de areia prateada, repleto aqui e ali de obeliscos e outros monumentos cobertos por hieróglifos.

A terra natal da tribo ainda pode ser alcançada, mas é bastante difícil. Para chegar até lá, o Peregrino deve utilizar o Dom: Ponte da Lua contra uma dificuldade 10. Uma vez lá, ele aparece na margem do Rio da Vida e da Morte, onde o antigo Garou Wepauwet (pág. 142) espera por ele. Wepauwet irá certamente dar conselhos e presentes ao visitante, mas também irá levá-lo em missões contra as monstruosas hordas vampíricas do Deus Negro Set, inimigo ancestral dos Peregrinos Silenciosos.

Presas de Prata

O reino dos Presas de Prata é tão majestoso como se esperaria de tal local. Assemelha-se com uma nobre preservação do Antigo País, com grandes áreas do interior lembrando nada mais do que as estepes russas. Castelos compõem a paisagem, intercalados com bosques cheios de caça e montanhas vertiginosas. Todo Presa de Prata que chega até este local é acompanhado por um Gaffling do Falcão, que mergulhará do céu e pousará em seu braço.

No exato centro do reino está o Castelo dos Heróis, que é proibido a todos, exceto aos Presas de Prata. Dentro, monumentos em glória à tribo vão de encontro com os olhos do visitante, e grandes banquetes e outros entretenimentos elevam o espírito dos fatigados heróis.

Em uma inspeção mais detalhada, o visitante nota que todos os castelos estão caindo, as montanhas erodindo e as árvores apodrecendo. As orgulhosas bandeiras dos castelos foram rasgadas pelo vento e as trincheiras ao redor dos castelos estão cheias de lodo e sujeira. Apenas aqueles que não pertencem aos Presas de Prata podem perceber isso. Nem todo o reino está ruindo, e porções do reino ainda brilham com alguma glória, mas

as coisas não estão bem à tribo governante.

Uktena

A terra dos Uktena é uma mistura do que era as Terras Puras antes que os europeus chegassem. Densas florestas do sudeste misturam-se com as savanas do meio-oeste e com os desertos do sudoeste. Emanações das tribos nativas americanas que se foram ainda residem aqui como faziam antes da colonização européia. Muitos espíritos dos mitos nativos americanos esquecidos também vivem aqui. Algumas regiões do Reino refletem as terras natais de muitas outras culturas com que os Uktena cruzavam; uma ilha que remete ao Japão Ainu, montanhas como as encontradas na América do Sul e até um pedaço de terra como a África subsaariana; todos compõem a paisagem, aqui ou ali.

Os Andarilhos Celestes dos Uktena vêm até aqui para suas assembléias, ocasionalmente convidando Bastet, Corax e Nuwisha. Alguns dizem que os Uktena trazem espíritos da Umbra Sombria aqui também. De qualquer forma, o reino é um depósito de sabedoria, rico em recursos para os Uktena.

Wendigo

O Reino é uma terra polar de gelo glacial e amargas tundras. É sempre inverno aqui, e ventos cortantes passam por toda a paisagem. As florestas de pinheiros são repletas de neve, e a caça é escassa suficiente para que um Wendigo tenha que se esforçar para conseguir sua refeição. Até mesmo as terras como as planícies e desertos da América do Norte estão em meio ao inverno, mais frio do que qualquer um possa imaginar. Grandes bestas de eras antigas vivem aqui, e orcas monstruosas nadam através das ondas geladas do oceano gélido.

Nenhum outro metamorfo além dos Uktena e Gurahl são permitidos aqui... não que qualquer outro desejaria vir. Os Wendigo vêm até aqui para contemplar a aurora boreal e procurar por sinais e profecias. Antes de chegar até o Posto 5, um Wendigo deve fazer uma peregrinação aqui, como parte de uma busca por visões.

Portais à Pangéia, para o Reino Lendário, Reino Etéreo, reino dos Uktena e do totem Wendigo existem em cavernas glaciais profundas. Os Wendigo costumam utilizar esses portais para lançar ataques surpresas contra seus inimigos.

Portadores da Luz Interior

A terra natal dos Portadores é menor do que a de qualquer outra tribo, talvez devido a seu número diminuto de membros. Aqui, o céu está sempre limpo; o sol brilha apenas fracamente durante o dia e as estrelas preenchem o horizonte com uma claridade excepcional durante a noite. A paisagem é um simples platô florestado, rodeado por montanhas com seus picos nevados, lembrando vagamente a cordilheira do Himalaia. Os Portadores costumam subir as montanhas com leopardos da neve para limpar seus pensamentos.

A comida aqui é vasta, diferentemente da companhia; muitos dos Portadores que se aventuram aqui

preferem fazê-lo sozinho. O reino parece assegurar até mesmo o metamorfo com maior mentalidade de matilha, fazendo com que a solidão seja algo menos estressante. Meditação seguida de sono é praticamente um caminho seguro de ir até a Zona Onírica a partir daqui, caso alguém estiver interessado em visitá-la.

A terra dos Portadores da Luz Interior tem se separado levemente das outras com a separação da tribo da Nação Garou. Parece que o reino remete à tribo em mais de uma maneira; se os Portadores procuram perseguir seu destino separado das outras tribos, o reino parece fazer o mesmo.

A Trama

Nem todos os lugares do Mundo das Trevas seguem os mesmos costumes, regras, e leis, e isso é igualmente verdadeiro na Umbra. Em particular, os mundos espirituais da Ásia, comumente referidos como a Trama, possuem diferentes habitantes, restrições, e naturezas dos outros lugares na Umbra.

A Umbra asiática está em um fluxo constante entre as eternas energias-espirituais do Yin (passiva, energia “negativa”) e Yang (ativa, energia “positiva”). Tudo na Trama é composto de Yin, Yang, ou várias proporções dos dois, seja em equilíbrio ou desequilíbrio.

Assim como ocorre com os 13 Reinos Próximos conhecidos entre os Garou, existem vários reinos na Trama afiliados com um tipo de energia ou com outro. Alguns desses reinos Yin e Yang parecem ser manifestações dos Reinos Próximos na Trama, enquanto outros são desconhecidos fora da Umbra Oriental. Os Reinos Yin tendem a serem quietos, pacíficos, e/ou lugares sombrios, habitados por espíritos dos mortos; Reinos Yang tendem a ser vibrantes, ativos, e vivos (algumas vezes também horripilantes), habitados por hordas de espíritos tempestuosos e elementais.

Dizem as lendas que os vários Lordes e Incarnae da Trama estiveram unidos na grande burocracia Celestial, sobre a bandeira do Imperador Espiritual do passado. Apesar desse Imperador (se tiver mesmo existido) já ter partido, e as cortes espirituais da Trama se conduzirem conforme desejam, a memória dos modos antigos permanece por entre os espíritos. Protocolos e maneiras de etiqueta tendem a ser muito mais restritas do que nos outros reinos, e os visitantes que procuram obter favores dos lordes da Trama fazem bem em conhecer todas as honras, costumes e outros detalhes sociais.

Os metamorfos do Oriente, conhecidos como hengeyokai, tendem a ser mais conhecedores da Trama e de seus habitantes do que os metamorfos de outras terras são em relação a seus vizinhos espirituais. Viagens curtas na Trama ocorrem com certa frequência, e alianças com espíritos “nushi” (mestres) irrevogavelmente prendem famílias inteiras de metamorfos a patronos Umbrais.

Em particular, algumas matilhas de metamorfos (conhecidas como sentai) se dedicam a preservar os caminhos antigos dentro da Umbra. Essa “montanha de sentai” viajam pela Trama tanto quanto eles viajam pelo



mundo físico, e eles estão bem familiarizados com as cortes espirituais locais e outros poderes.

Reinos Yang

Existem incontáveis Reinos Yang, pois é da natureza do Yang se propagar e se espalhar.

• O Reino dos Espíritos Lutadores

Muitos metamorfos equiparam essa terra tumultuada com o Reino Próximo conhecido como Campo de Batalha. Assim como no Campo de Batalha, hordas de espíritos guerreiros se enfrentam por toda a paisagem. Aqui, os óleos ferventes dos Warring States podem queimar a fuselagem de um MIG Soviético, e os samurai com suas katanas se testam contra as armas dos Viet Cong.

• Umi, o Reino Dracônico do Mar

Esse imenso Reino Yang abrange todos os reinos subaquáticos da Trama. Espíritos de tubarões, lulas, águas-vivas, e outras criaturas marinhas servem como vice-reis do senhor dos Mares. Grupos de Rokea servem como tropa de elite e samurai, mantendo a ordem dentre os, geralmente desordeiros, habitantes espirituais.

Reinos Yin

Da mesma forma, existem numerosos Reinos Yin, todos radiantes às Fontes Amarelas do Reino Sombrio de Jade.

• Teia do Lorde Aranha

Esse Reino Yin está distante dos outros reinos da Trama, e alguns hengeyokai especulam que ele possa ser um tributo ao Reino Próximo conhecido como Abismo. O reino consiste em uma monstruosa teia que atravessa um golfo tão grande que uma extremidade não pode ser vista a partir da outra. A teia alcança cada canto do golfo, se esticando para cima, para baixo, e em todas as direções. Dentro da teia, incontáveis espíritos e relíquias estão aprisionados, encobertos com fios pegajosos. Viajantes que tentam discernir quais fios são pegajosos e quais não são podem tentar caminhar pela teia; aqueles que falham serão aprisionados, cobertos por fios, e para sempre perdidos.

Aqueles que atravessam a teia dizem que os fios eventualmente levam para fora dos Reinos Yin. Além disso, alguns metamorfos acreditam que os fios ocasionalmente vibram e contorcem, à medida em que alguém se aproxima do centro da teia. Esses metamorfos se perguntam se talvez uma monstruosa batalha não esteja acontecendo na escuridão do reino.

[A Trama é descrita em mais detalhes em *Hengeyokai: Os Metamorfos do Oriente*].

O Mundo dos Espelhos

Esse estranho reino nunca é adentrado intencionalmente. É na verdade, uma armadilha, acionada pelos metamorfos que têm falhas críticas em seus testes de Gnose ao tentarem ir da Terra à Umbra ou vice-versa. Como a maioria das armadilhas bem feitas, esta é sutil; as vítimas normalmente não percebem que

eles estão no Mundo dos Espelhos até que seja tarde demais.

Ninguém sabe exatamente porque o Mundo dos Espelhos existe. Sua natureza é também apenas uma conjectura. A teoria mais aceita é que o reino é uma lasca da realidade que se soltou tanto da Umbra quanto da Terra quando surgiu a Película, separando o mundo físico do espiritual. O Mundo dos Espelhos é, na verdade, uma série de, aparentemente infinitas, realidades alternativas – uma parada sem fim de “E Se...” que diferem de um modo ou de outro do mundo real (se, na verdade, o “mundo real” é o mundo real, e não apenas mais um reflexo do Mundo dos Espelhos...).

Algumas realidades do Mundo dos Espelhos são sutis, traiçoeiras até. O mundo parece ser exatamente como aquele que o metamorfo deixou, mas alguma coisa (ou coisas) está levemente distorcida. O melhor amigo de um dos personagens pode nunca tê-lo conhecido antes. Um antigo amor ainda está envolvido com o personagem, ou seus pais mortos ainda vivem nesse mundo. Algumas vezes, os personagens passam semanas no Mundo dos Espelhos antes que ele perceba as diferenças.

Outras realidades são bem diferentes. Os Garou perderam a Guerra da Fúria; ou, reciprocamente, o Impergium nunca chegou ao fim. Os Sanguessugas que assombram as cidades não existem – ou eles governam os humanos abertamente. O Império Romano nunca caiu; o Terceiro Reich conquistou o mundo; a viagem à Lua de 1969 descobriu aliens ou fadas; Kenny G. se tornou o Presidente Vitalício em uma vitória apoiada por Jessé Ventura... As possibilidades são infinitas. Alguns viajantes têm até mesmo viajado deliberadamente até o Mundo dos Espelhos, em busca de uma realidade alternativa em especial – talvez uma em que seu falecido amor ainda viva, ou onde um inimigo em particular pode ser derrotado novamente. Entretanto, ninguém descobriu ainda um modo confiável de peneirar as possibilidades sem fim do Mundo dos Espelhos para encontrar a desejada. Da mesma forma, objetos e pessoas trazidas do Mundo dos Espelhos desaparecem imediatamente; um aspirante a Orfeu não pode viajar até o Mundo dos Espelhos para resgatar um clone de seu amor perdido.

Sair do Mundo dos Espelhos é difícil. Normalmente, para sair, deve-se resolver os problemas apresentados pelo reino, corrigindo as diferenças e colocar tudo de volta ao “normal”. Quando isso acontece, o Mundo dos Espelhos torna-se a Terra efetivamente, e o personagem é expulso de volta ao ponto onde ele entrou originalmente na Umbra.

A Zona Nula

Um lugar verdadeiramente estranho, a Zona Nula é como uma “Umbra por trás da Umbra”. É praticamente impossível de se achar – metamorfos podem tentar, mas isso requer um teste de Gnose com uma dificuldade 10. De outra maneira, alguns poucos caminhos Umbrais



podem levar até lá, mas achá-los é uma questão de pura sorte. Um mesmo caminho nunca leva até a Zona Nula duas vezes.

A Zona Nula é uma série de túneis quentes e úmidos. Espalhadas por entre os túneis estão várias janelas, mostrando cenas de uma variedade de lugares, tanto terrestres quanto Umbrais. Alguns metamorfos comparam a estadia na Zona Nula com um passeio pelos corredores de uma casa de diversão.

Os personagens podem assistir a qualquer uma das cenas, e podem até mesmo entrar nas cenas passando por através das janelas. Uma vez que um personagem saia da Zona Nula, ele estará em qualquer um dos lugares que estava observando, e não pode retornar à Zona Nula.

Escombros preenchem a Zona Nula, e vários espíritos perdidos e estranhos vagam sem destino pelo lugar. Uma vez que a Zona não possui efêmera, os poderes dos espíritos não funcionam aqui, e os espíritos não podem nem mesmo encontrar as saídas do local. As leis de espaço e tempo não são aplicáveis aqui; os personagens podem viajar adiante ou para trás no tempo e podem se transportar por várias distâncias através da Zona Nula. Os personagens podem tentar usar a Zona como um atalho entre quaisquer dois pontos que eles desejam. Entretanto, navegar por esse lugar é extraordinariamente difícil (Inteligência + Enigmas, dificuldade 10, cinco sucessos requeridos para encontrar o destino exato). Uma falha crítica normalmente

transporta o personagem para um lugar muito, muito pior, como, por exemplo, Malfeas.

A Zona Onírica

A Zona Onírica é um dos “maiores” dos subreinos; em muitas maneiras, é como se fosse um reino. Ela não pode ser alcançada via pontes da lua. Porém, os metamorfos podem ser facilmente transportados até a Zona Onírica simplesmente indo dormir na Penumbra.

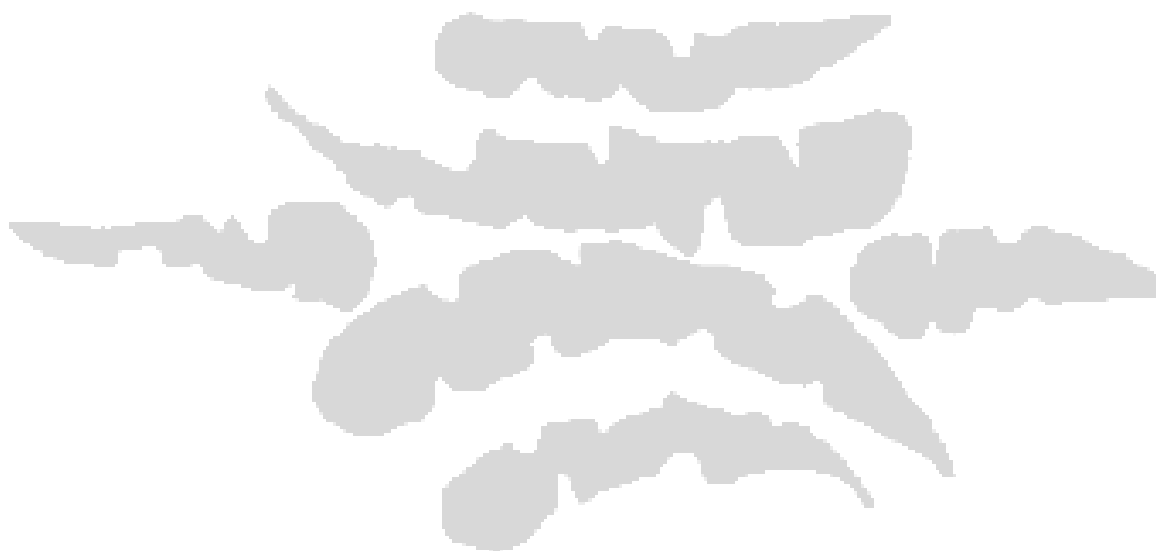
Ao entrar na Zona Onírica, um metamorfo é envolvido em uma nuvem de névoa opalescente, encoberta por um fraco brilho. O personagem é conduzido até a névoa e adentra no reino dos Sonhos. A Zona Onírica é análoga a uma imensa gema de infinitas facetas; cada faceta tem toda uma trama, os conteúdos de um sonho em particular. Em sua primeira visita à Zona Onírica, o personagem irá ver imagens de seu próprio sonho. Caso o personagem deseje, ele pode explorar mais além, caminhando para dentro dos sonhos de outros. Ainda mais profundos estão os protótipos das facetas – áreas que incorporam os aspectos primitivos em que os sonhos circulam. Exemplos dessas facetas incluem sangue, afogamentos, quedas, amores, carros, e praticamente quaisquer outras coisas imagináveis. Cada faceta conduz o personagem até uma determinada cadeia de eventos; quando esses eventos acabam, o personagem pode encerrar o seu sonho ou cair em outra faceta.

Alguns metamorfos se submetem a buscas oníricas

— jornadas através de várias séries de facetas interconectadas que, coletivamente, contam uma história maior. Por exemplo, um personagem pode cair em uma faceta de sonhos que incorpora afogamento; o personagem se encontra sufocado em um líquido leitoso. Ao se afundar pela terceira vez, o personagem parece acordar – mas ao invés disso ele caiu em uma faceta de aprisionamento, onde ele é algemado e impedido de agir. Um guarda vem até ele, portando um machado de executor, com o qual decapita o personagem – que prontamente pula para outra faceta de sonhos, dessa vez uma que incorpore o vento. O personagem é esbofeteado

por um imenso furacão. Finalmente o sonho termina e o personagem acorda. Como ele interpreta a busca onírica cabe somente a ele, mas sem dúvida ele está se sentindo incapaz frente à situação. Agora ele tem que descobrir o que essa situação (um dever, um relacionamento, um perigo) é.

Personagens podem deixar a Zona Onírica de várias maneiras. A mais fácil é acordando. Personagens que tentam acordar por vontade própria devem testar Força de Vontade (dificuldade 10). Personagens que terminam uma busca onírica saem automaticamente da Zona. Algumas vezes, os personagens simplesmente caminham para fora dos Sonhos para algum outro lugar na Umbra.







Capítulo Três: Espíritos

Apesar de a Umbra não possuir vida como nós a conhecemos, é um meio-ambiente ativo da mesma forma. A Umbra abriga espíritos de todas as formas, atitudes e níveis de força. Embora tão “sensitivos” quanto os animais e até mais “prevenidos” que os humanos, os espíritos são muito diferentes das criaturas do mundo físico.

Por fim, os espíritos são manifestações de diferentes aspectos de Gaia. Até mesmo a grande Tríade pode ser descrita como a representação dos instintos Criativos, Preservativos e Destrutivos de Gaia. Assim, todo espírito tem um limite, utilidade ou outra razão para existir. Alguns espíritos representam o Ser de Gaia, tais como animais, plantas e minerais. Outros, representam conceitos, como a guerra, o amor e a fúria. Essa “utilidade” é, de fato, o “corpo” do espírito para as questões de “cidadania” Umbrais. Um espírito da guerra não escolhe expressar guerra — ele *deve* expressar guerra, assim como um ser material deve se alimentar e respirar. De fato, as necessidades da natureza de um espírito são mais fortes que alguns instintos de auto-preservação dos seres materiais — um humano pode decidir ficar sem comer por um tempo, abster-se de sexo e educação, ou até cometer suicídio. Já um espírito não pode ir contra sua natureza sem mudar completamente sua estrutura.

Apesar de tudo, cada espírito é único, com sua própria personalidade, identidade e poder. Por exemplo, um espírito da guerra poderia ser um bárbaro selvagem, enquanto um outro poderia manifestar-se como um austero general Prussiano, e um terceiro poderia tomar o papel de um corajoso defensor. Apesar de um espírito raramente desviar-se do foco de sua forma natural, todos provam que um conceito espiritual pode manifestar-se de infinitas maneiras.

Esse capítulo vai delinear alguns dos espíritos mais conhecidos das Feras, com ênfase especial nos Garou. Primeiramente, discutiremos características comuns a todos os espíritos. Em segundo lugar, discutiremos a hierarquia de Gaffling, Jagglings, Incarna e Celestino, com as similaridades e diferenças entre cada qual. Depois, cobriremos as ninhadas de totens tribais, com exemplos representativos dos que devem ser enviados para atender um suplicante no momento de necessidade. Finalmente, discutiremos os Naturae — os elementais, os espíritos-planta e os da Lua — e concluiremos com uma olhada nos espíritos da Wyld.

Espíritos da Weaver e da Wyrms também existem aos montes e tornam-se ótimos antagonistas e obstáculos para uma matilha, porém, são mais apropriadamente detalhados no *Book of Weaver* e *Book of Wyrms*.

Características dos Espíritos

Todos os espíritos, até mesmo os mais poderosos, compartilham de alguns elementos em seu ciclo de vida. Todos têm Gnose, Força de Vontade, Fúria e Essência, em diferentes níveis. Ainda mais, espíritos aderem a certos ritmos e padrões.

Modorra

Como seres vivos, espíritos frequentemente entram num estado de dormência e repouso, conhecido como modorra. É nesse estado que a maioria dos espíritos passa a maior parte de sua existência. Enquanto em modorra, os espíritos entram num estado como o efêmera. De fato, espíritos devotados a Gaia parecem fundir sua consciência à Dela própria. Essa unidade com Gaia é tão nutritiva e tranquila quanto o sono para as criaturas materiais. Quanto mais poderoso o espírito, menos confiável ele é em modorra; ainda há boatos sobre espíritos Incarna que se retiraram e acabaram dormindo por um milênio ou dois.

Com a aproximação dos Fim dos Tempos, mais e mais espíritos mergulham em modorra permanentemente, adormecendo e recusando-se a acordar. Assim, a antes vibrante tapeçaria de Gaia desbota-se, no monocromático e gélido Mundo das trevas. Observadores que sabem onde procurar podem ocasionalmente encontrar espíritos modorrentos e acordá-los com infusões de Gnose temporária. É muito comum, porém, que os espíritos desejem dormir eternamente, convencidos do futuro sem esperanças que está chegando.

Sustento

Todos os espíritos precisam recarregar suas energias usando uma das várias fontes existentes. Por exemplo, entrar em modorra é a maneira mais básica de recuperar Fúria, Gnose, Força de Vontade ou essência, da mesma forma que os seres materiais recuperam suas energias enquanto dormem. Os espíritos podem também recuperar suas energias mediante o trabalho de seres materiais (como os ritos dos Garou). Alguns espíritos utilizam-se de artefatos materiais para manter suas características; por exemplo, um espírito de Guerra pode harmonizar-se com uma arma que tenha sido passada de soldado para soldado. Como a arma é usada numa luta atrás da outra, o espírito se alimenta. Alguns espíritos, também, podem ater-se a certos lugares, alimentando-se de resíduos psíquicos do lugar; Os Malditos frequentemente pairam sobre lugares de horror e morte, enquanto os naturae preferem áreas imaculadas, de tranquilidade rústica.

Às vezes, espíritos caçam e consomem outros espíritos; por exemplo, Espíritos-leão caçam e comem Espíritos-gazela, absorvendo sua energia no processo.

Isso normalmente ocorre em conjunto com certas “linhas naturais” predefinidas, um acordo entre caça e caçador. Espíritos que causam danos a outros sem concordância desses normalmente são Malditos.

Ninhadas

Assim como os demais seres se dividem em tribos e raças, os espíritos são partes de grandes famílias espirituais, às quais eles se referem como “ninhadas”. Todas as ninhadas descendem de um ou mais Incarnae, e por fim, de Gaia. Assim sendo, é correto afirmar que todos os espíritos descendem de uma ninhada ancestral, e que estão de alguma forma, relacionados, como membros de uma família, que tem lutas e disputas entre si. Tecnicamente, existem algumas relações adotivas dentro de uma ninhada; por exemplo, o grande totem Leão juntou-se á ninhada do grifo após perder sua tribo escolhida para a Wyrn. Embora o Leão não descenda realmente do Grifo, seu status de “filho adotivo” do poderoso patrono dos Garras Vermelhas é igual ao de qualquer outro espírito da ninhada. E, é claro, o aspecto do Leão que se relaciona com os leões metamorfos Simba definitivamente não é parte da ninhada do Grifo. É por razões como essas que uma “árvore genealógica” entre espíritos é simplesmente impossível, e o relacionamento entre a ninhada é tão importante.

De forma geral, uma ninhada é definida como um grupo de espíritos descendentes ou que têm um juramento para com um determinado Incarna. Assim sendo, toda a prole de espíritos do Avô Trovão é considerada uma mesma ninhada. Se uma matilha toma um espírito-trovão como totem, esse espírito está relacionado com todos os outros totens-trovão no mundo ou na Umbra.

Os laços entre uma ninhada são muito fortes. Um metamorfo que ofende um espírito, ultimamente, ofende todos os espíritos daquela ninhada. Mais raramente, um metamorfo de grande mérito pode ser adotado como membro de uma ninhada de espíritos. É, sem dúvida, uma grande honra, que excede até mesmo a relação do metamorfo com seu totem tribal.

Chiminage

Compreender e respeitar o Chiminage é essencial para um acordo seguro e benéfico com o mundo espiritual. Simplificando, o conceito de Chiminage é pagar um favor que lhe foi prestado com algo de valor maior ou igual. Esse conceito parece ser uma parte integral da própria Gaia — a idéia de sacrifício e cooperação em benefício do mundo como um todo. Obviamente, todos os espíritos de Gaia entendem e fazem uso desse conceito. Chiminage é, indiscutivelmente, a melhor maneira para se demonstrar respeito á importância de um espírito. Falhar ao oferecer um favor de igual magnitude ao pedir ajuda a um espírito, é o mesmo que dizer: “seu favor é tão insignificante, que nem ao menos me preocupo em retribuí-lo”.

Uma falha ao oferecer Chiminage tem consequências, que vão desde o espírito apenas recusar-se a ajudar (se o metamorfo tiver sorte), até um ataque furioso do espírito ofendido (particularmente no caso de espíritos da guerra, predadores, ferozes ou criaturas muito orgulhosas).

Chiminage pode servir a outros propósitos. Às vezes, é uma maneira de um metamorfo (ou, ocasionalmente, um espírito) redimir-se, oferecendo um favor como pedido de desculpas por suas ações. De modo oposto, os metamorfos em harmonia com o mundo espiritual podem oferecer favores com a intenção de fortalecer seus laços com um espírito, ou simplesmente para aumentar sua reputação. (As notícias no mundo espiritual correm rápido e as ações — boas ou não — que afetem um espírito logo serão conhecida por todos. De fato, os espíritos gaianos acreditam até mesmo naqueles Dançarinos da Espiral Negra que mantêm suas promessas apavorantes com maior respeito que seus irmãos traiçoeiros. Desnecessário dizer que os próprios Malditos também valorizam o Chiminage, embora os favores que pedem sejam de natureza mais sombria).

De forma geral, qualquer favor requisitado como parte de um chiminage deve ser “pago” com uma ação de maior ou igual importância. É claro, para “equilibrar as coisas”, o maior favorecido pode, eventualmente, prestar um outro favor para acabar com a diferença entre os favores prestados, e assim por diante. Alguns metamorfos e espíritos apreciam relações de chiminage que duram por anos, onde cada um se beneficia da cooperação mútua, enquanto um tenta superar o favor prestado pelo outro.

O chiminage propriamente dito pode tomar quase qualquer forma. Pode ser, simplesmente, uma missão onde se toma parte nas responsabilidades do espírito (um favor particularmente apropriado para quando o espírito ensina ao metamorfo um dom de nível alto). Pode ser que o metamorfo tenha de propagar as palavras de generosidade e conselhos do espírito — uma campanha de “Relações Públicas”, se preferir. Metamorfos que tentam aprisionar espíritos em fetiches frequentemente tentam “adoçar” o pacto, tornando o receptáculo o mais confortável possível para o espírito — talvez, usando um material recompensador ou tranquilizador para o espírito, como aço afiado para espíritos da guerra, ou seda preta para espíritos da noite. Às vezes, os favores podem parecer fúteis ou até mesmo estranhos. Por exemplo, espíritos-barata podem pedir que você arranhe as unhas em concreto (elas gostam do som) ou deixe algumas guloseimas em determinados lugares. Na verdade, o que parecer mais apropriado para o Narrador está bom; o que conta mesmo é honrar o pacto.

Pactos

Às vezes, um acordo com espíritos transcende a convencional troca de favores representada pelo chiminage. Um metamorfo ou uma matilha vai abordar

(ou ser abordada por) um espírito e ambos os lados trabalharão juntos um acordo mais formal e duradouro. Esses acordos, conhecidos como pactos, são questões de honra ainda mais rígidas que o chiminage, mas os benefícios de um pacto forjado corretamente podem ser imensos.

Pactos não devem ser forjados levemente e a inexperiência ao forjá-los pode ser letal. Alguns espíritos gostam de enganar os Garou inexperientes, para tirar maior proveito do acordo que o metamorfo. É muito comum aos metamorfos jovens, incertos do que estão realmente procurando, vagar pela umbra procurando um espírito velho para ajudá-los. Ao fazer isso, eles podem acabar fazendo um pacto com um espírito que não só trata os pactos com leviadade, como também não tem as habilidades necessárias para ajudar ainda que o quisesse.

Assim, é recomendável aos jovens inexperientes que usem métodos “testados-e-aprovados” para abordar aliados espirituais em potencial. O mais comum é pedir “referências” aos mais sábios da seita ou tribo. Os anciões Theurges, em particular, conhecem muitos espíritos, alguns bastante inclinados a ajudar. Mais importante, eles muitas vezes conhecem os espíritos imundos locais e podem ao menos guiar os jovens suplicantes para longe das armadilhas mais comuns.

Uma outra maneira de se conseguir bons aliados é entrar na Umbra e meditar. Essa meditação quase às vezes atrai anamae, espíritos que refletem aspectos pessoais do metamorfo e assim, podem estar dispostos a entrar em acordos com ele. Por exemplo, os espíritos do Unicórnio e os Lunas são espíritos que tendem a ajudar aos Garou, e os jovens fazem bem procurar e unir-se a esses espíritos.

Há muitos tipos de pactos. Os pactos pessoais são os mais simples, enquanto barganhar com um Totem de matilha pode exigir arranjos difíceis e convolutos (embora extremamente benéficos).

Pactos Pessoais

Muitos metamorfos fazem pactos pessoais com um ou mais espíritos, assim como muitas pessoas acabam se casando em algum ponto de suas vidas. Mas os metamorfos talvez devessem levar em conta a taxa de divórcios que ocorrem na América quando procuram por pactos — afinal, os pactos pessoais são complicados e exigem esforços árduos, como a maioria dos casamentos. Todavia, quando bem forjado, um pacto pessoal pode ser igualmente satisfatório.

Simplificando, um pacto pessoal é uma amizade, ou ao menos uma aliança, entre um metamorfo e um espírito. Como numa amizade, as verdades não ditas e os compromissos contam mais que quaisquer acordos formais. E, como uma amizade, um pacto pessoal só funciona se o respeito e confiança partirem de ambos os lados.

Manter um pacto desses demanda muito tempo e esforço da parte do metamorfo. Mais ainda, um espírito desprezado pode se tornar um dos piores inimigos. Por

essa razão, se o metamorfo suspeitar que o relacionamento está enfraquecendo, é melhor que tente dar fim ao pacto com um sinal honorável, eliminando os riscos de ferir sentimentos, que podem tornar-se rancor.

Pactos de Fetiche

Em tempos remotos, foram feitos muitos pactos com espíritos, e alguns desses pactos resultaram em certos procedimentos para se imbuir espíritos a objetos. Esses objetos, chamados fetiches (ou, para uso uma única vez, amuletos), possibilitam aos metamorfos utilizar o poder dos espíritos no mundo material.

Os pactos de fetiche são como qualquer outro pacto: o espírito concorda em capacitar o fetiche por um tempo, em troca de favores. Em adição, cada vez que uma nova pessoa usa o fetiche, ela deve restabelecer o pacto com o espírito, mediante dispêndio de Gnose. Basicamente, o espírito ganha uma “refeição” grátis de Gnose e o usuário obtém poder adicional. Como esse acordo é baseado em Gnose, apenas metamorfos podem utilizar fetiches e amuletos.

Totens de Matilha

Mais formal, duradouro e forçado que um pacto pessoal, é um pacto que ligue uma matilha inteira a um espírito totem. Assim como a união de uma matilha supera qualquer outra união do mundo material, a união entre um totem e uma matilha transcende qualquer tipo de relacionamento espiritual. Nada é mais satisfatório que uma relação de confiança entre o totem e a matilha; em contra-partida, nada é mais doloroso e penoso que a quebra dessa confiança.

Um espírito totem, logo que ligado a uma matilha, é tipicamente um membro da ninhada de um Incarna. Com o tempo, porém, torna-se muito mais. Toma para si muitas das características dos membros da matilha e também os personagens devem absorver muitas das características do espírito para si próprios. Frequentemente, o totem é a personificação viva da união entre a matilha, e essa, por sua vez, é a personificação material da existência do totem. Não é

Totens Pessoais

Alguns metamorfos, principalmente aqueles que não se unem à matilhas, estabelecem relações um-a-um com um espírito totem. Um totem pessoal funciona de forma semelhante a um totem de matilha — ele é comprado com pontos de Antecedentes, pode ser fortalecido com o investimento de mais pontos, concede poderes especiais e pede favores a seu filho. A grande diferença, claro, é que a atenção e os poderes do espíritos estarão focados num único indivíduo, particularmente melhor do que se fossem distribuídos entre uma matilha.

O relacionamento com um totem pessoal é, de muitas formas, mais íntimo que o relacionamento com um totem de matilha. O metamorfo deve ainda procurar deixar seu totem orgulhoso, ganhando renome e aderindo às suas restrições, mas uma vez que a atenção do totem está invariavelmente focada em suas ações, seu comportamento torna-se o ponto mais importante. Às vezes, a relação de um metamorfo com seu totem pessoal é mais forte que a relação com seus próprios amigos. Não é uma obrigação que ele seja introduzido.

Embora alguns metamorfos, como os Bastet, costumem se sair bem com os totens pessoais, outros têm muita dificuldade com esse tipo de pacto. Em particular, totens direcionados à matilhas gostam que os Garou tenham um pouco de trabalho barganhando com um espírito sem a ajuda dos colegas de matilha. Em termos de jogo, um lobisomem ou outro metamorfo pode comprar um totem pessoal

comprando o antecedente Totem, como de costume. Contudo, o custo é dobrado: cada ponto direcionado ao Totem pessoal custa dois pontos de antecedentes (ou dois pontos bônus) para ser adquirido durante a concepção do personagem e seis pontos se comprado depois. Por exemplo, um Peregrino Silencioso que queira comprar a Coruja como Totem pessoal deve investir ao menos 12 pontos de antecedente ou pontos bônus para ter o totem para si. Deve-se também ressaltar que não se pode possuir um Totem pessoal e um de matilha ao mesmo tempo; tais laços são profundos demais para serem divididos. Um Totem de matilha irá rejeitar qualquer pretendente que já possua um totem pessoal e um espírito rejeitará servir como Totem pessoal a qualquer um que seja parte de uma matilha.

Lobisomens (e outros metamorfos que formem matilhas) que prefiram um totem pessoal ao ingresso numa matilha tendem a sofrer leves desvantagens sociais. Lobos vivem em matilhas — é a mais pura natureza. Um lobo nunca escolhe caçar sozinho, ou ele provavelmente morreria de fome; um lobisomem que decide caçar sozinho é tido como um tolo, alguém que não aceita sua natureza. É extremamente difícil para, outros lobisomens, confiar nele, pois sua natureza solitária parece dizer que ele não quer que uma matilha conte com ele. Ainda que seu Totem seja um espírito respeitado e honorável, os demais Garou ainda vão se perguntar por que ele escolheu a solidão.

uma metáfora, é literalmente isso. Depois de um tempo, se o totem partir, a matilha deixa de existir, e se a matilha se dissolver, o totem voltará à efêmera.

Para se obter um totem, a futura matilha deve estar presente ao Ritual de Totem. Os membros, auxiliados pelos anciões, devem implorar a um Incarna que lhes conceda um espírito valoroso. Depois de o espírito ser encontrado e, mais importante, concordar em adotar a matilha, o ritual está concluído e a matilha se forma.

Entendido isso, ao obter um totem, a matilha concorda em agir de maneiras que beneficiem Gaia como um todo. Em outras palavras, para fortalecer seus relacionamento com o totem, é essencial que a matilha obtenha renome. Uma matilha com grande Glória, Honra e Sabedoria fortalece seu totem, e possibilita que ele aumente seu status no mundo espiritual. Já uma matilha com pouco renome envergonha seu espírito, que se torna triste, ausente e pouco interessado em ajudar.

Outros metamorfos podem se juntar à matilha, mas o totem deve concordar em ter essas criaturas sob sua guarda. Além disso, algumas matilhas podem substituir membros de tempos em tempos, quando seus membros envelhecem ou morrem, o sangue novo enriquece a matilha. Algumas matilhas antigas estenderam-se por gerações, e seus totens são, consequentemente, sábios, poderosos e respeitados tanto no mundo espiritual quanto no material. Esses espíritos, é claro, possuem grandes expectativas sobre os seres que podem procurar juntar-se à matilha. Em raros casos, alguns totens aceitaram metamorfos de outras Raças e até mesmo, particularmente, respeitados Parentes numa matilha. De qualquer forma, uma matilha jamais foi aberta a magos, nem mesmo aqueles com sangue Parente, e nenhum espírito aceitará cadáveres numa matilha. Uma matilha pode possuir aliados cuja lealdade não seja exatamente para com a luta por Gaia, mas apenas Seus escolhidos têm permissão para assinar o pacto de lealdade com o totem da matilha.

Totens de Caern e de Seita

Alguns espíritos estão ligados não a uma matilha ou metamorfo, mas com um nexo de energia com a própria terra. Esses espíritos quase sempre tornam-se guardiões desses caerns. As seitas de metamorfos que vivem nesses locais sempre fazem pactos com tais espíritos para que o caern seja mantido.

Um totem de caern preocupa-se primeiramente com a preservação do caern. Assim sendo, ele pode requisitar favores ou instituir demandas para a seita local, um curso de ação é sempre muito importante para o caern. Contudo, esses favores raramente são tão extensos e envolventes quanto aqueles requisitados por Totens de matilha; afinal o Totem do caern fica sempre ali, e precisa da seita tanto quanto a seita depende dele. Normalmente, um Totem de caern está satisfeito com os próprios rituais da seita, que trazem mais energia espiritual para dentro das divisas. Porém, alguns Totens de caern requerem outros sacrifícios. Alguns espíritos de

caern pedem que a seita mantenha certas criaturas afastadas da área do caern. Outros requerem um certo número de sacrifícios (criaturas da Wyrn, bois de corte, talvez sencientes no caso de criaturas da Wyrn).

Totens Tribais

Os Totens mais poderosos, os Totens tribais, são Incarnae. Seus pactos são para com toda uma tribo de lobisomens (ou outros metamorfos). Esses pactos foram forjados há milhares de anos atrás, e cada ser nascido dentro da tribo deve honrar o pacto. Durante esse tempo, cada Totem tem dado muito de si para manter sua parte no pacto, e incontáveis metamorfos sacrificaram felicidade, amor, sangue e até mesmo vidas a serviço do Totem. Não existe ligação maior no mundo espiritual, salvo talvez aquelas entre a Wyrn e um de seus escravos (e quase sempre ela é injusta).

Entre outras coisas, os membros de uma tribo compartilham o conhecimento de seus Dons Tribais e têm acesso à suas Terras Natais Tribais; todas essas vantagens são parte e terreno do antigo pacto. Conforme um metamorfo ascende seu posto, conquista a generosidade do Totem, tendo, então, acesso a Dons e Rituais mais poderosos.

Apesar de tudo, o relacionamento entre um metamorfo e seu Totem Tribal nunca é de entendimento mútuo; é uma veneração, virtualmente uma forma de devoção-ancestral. Não importa quão alto seja o posto de um lobisomem, a maioria dos Totens Tribais ainda o considerará um subordinado suplicante (embora alguns Totens, como o Unicórnio, possam ser mais delicados quanto a isso, dizem, que o Grande Fenris). Dessa forma, não existe um chiminage real entre um membro de alguma tribo e seu Totem Tribal. O Totem está livre para pedir o que bem entender ao metamorfo e quaisquer súplicas por parte desse último podem ser rapidamente concedidas ou ignoradas. O Totem já concede a Terra Natal, Dons e rituais, assim, nada deve a qualquer metamorfo. Isso não quer dizer que um Totem Tribal vai regularmente desdenhar e ignorar as súplicas dos maiores heróis da tribo — a menos que ele seja forçado a responder o mais rápido possível.

Violação de Pactos

Espíritos, como manifestações de Gaia, tendem a honrar seus pactos. É realmente raro um espírito que deliberadamente, ou até mesmo acidentalmente, quebra o pacto forjado com um metamorfo. Como dizem, sendo criaturas mortais e imperfeitas, os metamorfos tendem a violar seus pactos com bastante frequência. Essa violação pode ser devida a um esquecimento, falha de habilidade, falta de planejamento ou simples calúnia. Por fim, já não importa mais o “porquê”.

Espíritos não cruzam os braços simplesmente quanto um metamorfo tira vantagem deles. Na maior parte do tempo, principalmente nos casos menores, os espíritos tratam os violadores com desdém e hostilidade. E também, o espírito conta a seus parceiros de ninhada

sobre tal transgressão. Esse ostracismo é mais perigoso do que aparenta ser; um metamorfo com má reputação pode perceber que a Umbra é um lugar um tanto hostil. Os espíritos podem não atacar (e geralmente não o fazem) o transgressor diretamente — mas também não moverão um único dedo para ajudar, advertir ou apoiá-lo, de qualquer forma que seja, e podem desempenhar qualquer ação necessária para prejudicá-lo. Contudo, os espíritos de Gaia são relativamente complacentes (mas não estúpidos). Se o transgressor der uma justificativa válida pela violação do pacto (e, às vezes, “Sim, eu sou um idiota” é o bastante) e assumir um chiminage como pagamento por seu débito, o espírito provavelmente o perdoará.

Às vezes, um personagem dá o melhor de si para sanar seu débito, mas simplesmente não consegue completar o que deve ser completado. Nesses casos os personagens conscienciosos deve dizer a verdade ao espírito e oferecer-se para cumprir uma tarefa alternativa. Novamente, a maioria dos espíritos de Gaia aceitarão tal argumento — desde que o personagem realmente tenha dado tudo de si para completar a tarefa anterior. Um personagem que viola um pacto deliberadamente, ou é apanhado em flagrante, especialmente se a violação afetar o espírito em questão, terá alguns problemas a mais. Muitas coisas ruins, das quais as consequências são meras possibilidades, podem vir a acontecer ao transgressor.

Assombrações

Os fantasmas não são os únicos capazes de assombrar as vítimas. Alguns espíritos malévolos são ótimos na arte de tornar a vida de um transgressor um verdadeiro inferno.

Uma assombração está sempre mais inclinada a frustrar e irritar o personagem do que infligir danos físicos. O espírito pode continuamente fatigar e perturbar o personagem, aparecendo (para o personagem apenas) nos momentos mais inoportunos para gritar com ele, assustá-lo, incitá-lo ao frenesi ou causar quaisquer disfunções emocionais possíveis. O espírito irá roubar e acabar perdendo pequenos pertences do personagem — chaves do carro, relógio, fetiches e afins. O espírito pode ainda perturbar os anciões para pegarem no pé do personagem.

Pode-se dar fim às assombrações implorando perdão e aceitando pagar o chiminage — porém, o preço dessa vez será maior que o normal, pois o espírito teve de enfrentar muitos problemas até alcançar seu pagamento.

Ritos

Os ritos que os metamorfos executam não são sustentados pelos próprios — um rito funciona porque invoca os espíritos para dispensarem algum tipo de bênção, e de acordo com o Pacto, os espíritos respondem. Contudo, se um metamorfo ofendeu suficientemente o mundo espiritual, seus ritos podem não funcionar — os espíritos podem decidir que esse metamorfo violou o Pacto, e não se vêem obrigados a

responder ao chamado. Apenas uma ofensa particularmente grande, ou uma série de ofensas, acarreta uma punição como essa, mas às vezes não existe um jeito melhor de mostrar a um metamorfo que ele deve rever seus caminhos *agora* ou arriscar-se a perder a graça de Gaia de forma grandiosa.

É claro que, às vezes, as crias da Wyrn oferecerão ajuda, atendendo aos ritos do transgressor, na intenção de atraí-lo para o seu lado. Obviamente, nenhum maldito pode apossar ritos como o Ritual de Purificação, mas eles podem às vezes sugerir ritos com expressões alternativas — por exemplo, uma Ritual de Fetiche que invoca o terrível poder da Wyrn para obrigar os espíritos ao invés de convocá-los com a graça de Gaia. O melhor exemplo disso é uma Abominação — o raro e amaldiçoado lobisomem azarado o bastante para “sobreviver” à transformação em vampiro. Os espíritos de Gaia se recusam a dar poder a qualquer rito executado por qualquer morto-vivo, mas os Malditos encontram perversos deleites atendendo tais chamados...

Maldições

Maldições são uma forma popular de martírio. Para lançar uma maldição, porém, o espírito deve ser bastante poderoso, ou ter acesso a patronos ou companheiros de ninhada poderosos. Frequentemente o espírito recorre ao Incarna ou Celestino ao qual ele serve para invocar uma maldição.

Tipicamente, as maldições duram um longo e variável período de tempo. Para uma pequena transgressão, a maldição pode durar uma quinzena, uma fase completa da lua ou uma estação. A maior parte das maldições são projetadas para ter fim assim que o transgressor peça perdão e pague o chiminage. Para transgressões realmente atroz, a maldição pode durar para o resto da vida — contudo, um Incarna ou Celestino pode extinguir essa maldição (ou qualquer outra) se, aos olhos dos espíritos, o transgressor já houver pago sua dívida.

Maldições variam em intensidade, dependendo da natureza da transgressão e poder do espírito. Maldições brandas podem envolver receber serviços ruins em qualquer estabelecimento que o personagem trabalhe, ou esbarrar em todos os possíveis amantes que o personagem encontrar (o que provavelmente consumirá Força de Vontade, às vezes). Maldições mais severas podem envolver acidentes de trânsito, bolhas repugnantes e não regeneráveis na pele (penalidade nos atributos), perda de dentes (e penalidades apropriadas para ataques de mordida), ou simplesmente má sorte (penalidades para todos os tipos de paradas de dados). Normalmente, a maldição reflete o tipo de espírito e transgressão. Por exemplo, um personagem que recusou-se a atacar o inimigo de um espírito da guerra (em pagamento pelo espírito ter atacado um dos inimigos do próprio Garou), pode perceber que todas as armas que ele usa se quebram, se enroscam ou acabam se voltando para ferí-lo.

Uma das piores maldições é a Marca da Vergonha — uma marca que aparece na cabeça do personagem toda vez que ele entra na Umbra. Todos os espíritos podem ver a marca e saberão que o personagem quebrou um juramento. Dessa forma, é praticamente impossível para um personagem com essa marca ganhar tanto conhecimento, ele é ignorado por todo e qualquer espírito. A Marca da Vergonha pode ser removida pelo espírito ofendido ou por um ser tão poderoso quanto um Incarna, ou mais; contudo, tais espíritos jamais concordam em remover a marca até que o personagem tenha restituído o espírito ofendido.

Geralmente, a melhor maneira para se desfazer uma maldição é pedindo perdão e restituir o espírito. Mas às vezes, um lobisomem ou metamorfo pode ofender um espírito sem nem ao menos perceber. Um metamorfo pode incomodar um espírito de temperamento ruim que não removerá sua maldição por pura maldade, ou pedirá um chiminage absurdamente maior que o valor real da ofensa. Nesses casos, o metamorfo deverá procurar por maneiras alternativas de remover a maldição.

A maneira mais direta é apelar para um Totem Tribal ou outro Incarna por sua intervenção. Via de regra, os Incarnae são extremamente justos; se um personagem foi realmente injustiçado ou agiu mal sem saber, o Incarna certamente removerá a maldição ou, ao menos, indicará as ações necessárias para removê-la. Em alguns casos, o Incarna pode optar por um “julgamento” Umbral, onde o metamorfo terá o direito de falar em sua defesa. Alguns raros Galliards conseguiram isso tão bem que, além de terem sido “absolvidos”, a maldição ainda foi repassada ao espírito que a lançou; obviamente, é um bom caminho para se arrumar um inimigo para a vida toda.

Espíritos particularmente marciais podem ordenar um teste ou um combate antes de remover uma maldição. Essa batalha pode ser na Umbra ou no mundo material; o espírito que lançou a maldição e o personagem amaldiçoado se enfrentam. Se o personagem vencer, a maldição é removida; se ele perder, ele deve fazer o que o espírito lhe ordenar (e nesse ponto, a maldição é elevada). Alguns espíritos cruéis insistem que a luta perdure até a morte ou mutilação; então, o personagem que faz acordo com espíritos de guerra e afins deve entender as consequências de uma violação.

Os rios de prata do Érebo são certamente uma dura provação para os Garou; e qualquer Garou (e apenas os Garou) que sobreviver a eles terá passado por punição suficiente e o próprio Cérbero removerá a maldição.

Por fim, há rumores de que alguns outros seres — notavelmente magos e múmias — são capazes de lançar maldições. Usar um meio não-Umbral para lançar uma maldição Umbral, contudo, é considerado uma “trapaça” das piores. Tal ser receberá uma reputação terrivelmente ruim entre os espíritos.

Ataque

Ataques físicos são o último recurso de um espírito injuriado — mesmo até porque se o espírito perder, seu poder para retificar as dívidas estará efetivamente acabado.

Um ataque normalmente ocorre na Umbra, onde o espírito pode enfrentar seu inimigo no quintal de casa. Ocasionalmente, um espírito se materializará para atacar o personagem no mundo físico; apenas os espíritos mais poderosos fazem isso, é claro.

Ataques possuem três tipos. Para transgressões relativamente pequenas um ataque pode ser fingido, uma espécie de “acorde, cara!” apenas para avisar ao personagem que o espírito está nervoso. Esses ataques geralmente duram apenas uns poucos turnos. Os espíritos utilizam-se de Pesadelos de vez em quando, molestando o personagem com sonhos de horror e carnificina.

Espíritos mais enfurecidos realmente se lançam contra o personagem, chegando até mesmo a infligir cicatrizes de batalha. Novamente, a intenção do espírito não é matar o personagem, mas forçá-lo a redimir-se e pagar o chiminage; esse ataque é mais uma lição que uma luta até a morte. Como uma alternativa, o espírito pode resolver sequestrar o personagem, puxando-o para a Umbra e aprisionando-o ali até que ele decida arrepende-se.

Um ataque para matar é raríssimo, e apenas espíritos mortalmente ofendidos recorrem a isso. Assim, ataques fatais acontecem, e normalmente isso envolve a materialização do espírito (e mais quantos amigos forem necessários para vencer a luta). Se o personagem vencer, contudo, todas as suas dívidas para com o espírito deixam de existir. Até mesmo a misericórdia de Gaia acredita em certo grau da seleção natural. O personagem pode ainda sofrer com uma péssima reputação após isso, afinal, uma batalha como essas jamais deveria ter acontecido.

A Hierarquia Espiritual

É da natureza dos espíritos serem misteriosos e incompreensíveis. Ainda assim, humanos e até mesmo metamorfos adoram classificar e categorizar. Dessa forma os espíritos, até mesmo os da Wyrn estão posicionados em meio à inúmeras categorias, similares a disposição no reino animal, classe, ordem, família e gêneros biológicos. As categorias mais comuns são Gaffling, Jaggling, Incarna e Celestino.

Gaffling

Gafflings são os mais fracos espíritos (ainda assim, muito importantes para a Umbra como um todo). Eles costumam ser avatares de espíritos maiores, como Incarnae, ou simplesmente parte da efêmera que

adquirem vida temporária por meio da Gnose. Eles são os “animais” da Umbra. Alguns Gafflings parecem muito inteligentes — de fato, alguns Gafflings trapaceiros confundem-se com a perspicácia dos seres materiais — mas como regra, Gafflings não têm senso de identidade real. Nesse ponto, são tão desenvolvidos quanto um bebê humano recém-nascido. Um Gaffling de uma “espécie” em particular é bem parecido com um outro, mas se morrer, se reformará como um outro do mesmo tipo. Elementais comuns, espíritos animais e espíritos desertos de veículos são exemplos de Gafflings.

Jagglings

Os Jagglings representam os “cidadãos” comuns da Umbra. Os Jagglings, assim como os Gafflings, são conscientes (como sabemos) e, mais importante, possuem identidade própria. Alguns Jagglings representam muitos fenômenos menores — por exemplo, uma jóia muito famosa pode possuir um Jaggling elemental que a representa, tendo sua força vital ligada à jóia e vice-versa.

Jagglings normalmente servem a um Incarna, mas diferente dos Gafflings, não são meros pedaços daquele Incarna. Um Jaggling normalmente tem sua própria identidade, motivação e objetivos, que nem sempre correspondem ao de seu patrono Incarna. O nível de poder de um Jaggling pode variar drasticamente, desde um modesto Corvo-da-Tempestade até um poderoso Totem de Caern ou Rastejante Nexus.

Incarnae

Um Incarna está muito acima de um Jaggling em sua magnitude. Incarnae são os maiores servos e representações dos Celestinos. De fato, essa servidão é a primeira maneira de diferenciar um Incarna de um Celestino — a maioria dos Incarnae são subordinados de um determinado Celestino, enquanto os Celestinos propriamente ditos não possuem superiores, exceto talvez a própria Gaia.

Muitos Incarnae servem à Gaia, à Wyld, à Weaver ou à Wyrn. Os Totens Tribais dos metamorfos são Incarnae. Incarnae parecem ser personificações de importantes conceitos, mas muito mais poderosos — O poderoso Incarna do planeta Marte supera em poder qualquer espírito que um lobisomem já possa ter visto. Diferentemente dos Celestinos, Incarnae não são literalmente seu conceito/fenômeno — são meras representações deles. Se o Incarna Maeljin da Dor for destruído, o fenômeno da dor não deixará de existir. Pode-se deduzir que o Incarna tende a identificar certos conceitos, de acordo com sua personalidade, e estruturar sua identidade ao redor de tais conceitos.

Celestinos

Os mais poderosos espíritos são conhecidos como Celestinos. A própria Gaia é considerada um Celestino (obviamente, o maior de todos), assim como os membros da Tríade. Alguns outros espíritos excepcionalmente poderosos (Luna e Hélios, por exemplo) também se qualificam, assim como os maiores elementais.

O melhor caminho para entender os Celestinos é pensar neles como sendo deuses. Celestinos representam as mais fundamentais forças do universo. Na verdade, uma maneira de diferenciar um Celestino de um Incarna é que o Celestino é o fenômeno propriamente dito — não um mero avatar dele — e é virtualmente indestrutível. Como os mais sábios entendedores do mundo espiritual dizem, um Incarna deriva de um fenômeno, enquanto um fenômeno deriva de um Celestino. Por exemplo, se um Incarna Veado de Gaia fosse destruído numa batalha cataclísmica, um Veado Jaggling poderia ser “promovido” para assumir o lugar de Incarna. Porém, se a entidade Luna fosse destruída, a própria lua deixaria de existir.

É *exatamente* por isso que os Garou acham sua luta por Gaia tão importante; se a alma da criação for corrompida ou morrer, a existência da Terra como a conhecemos acabará.

Espíritos Diversos

Alguns poucos tipos de espíritos não se encaixam realmente em nenhuma categoria. Os mais notáveis são as emanções.

Emanções

Emanções são uma classe interessante de espíritos, pois não se encaixam nas categorias conhecidas de Gaffling, Jaggling, Incarna e Celestino. Por assim dizer, emanções são um tipo de manifestação de um reino. Cada Reino Próximo produz emanções de acordo com sua “atmosfera”. De fato, alguns Garou teorizam que as emanções sejam a “linguagem” do reino, a forma que ele usa para se comunicar com os seres materiais.

Emanções comumente aparecem como humanos ou animais de forma apropriada à representação do reino. Por exemplo, as emanções do Reino da Atrocidade são tanto vítimas quanto carrascos, enquanto as emanções encontradas em Pangéia podem tomar forma de qualquer Besta Primitiva extinta. Emanções normalmente aparecem em todas as formas possíveis das criaturas que imitam — tendo assim, características materiais ao invés de espirituais. Por exemplo, um lobisomem enfrentando um Serial Killer no Reino da Atrocidade perceberá que as características de seu oponente são divididas em Força, Destreza, Níveis de Vitalidade etc — não características espirituais, como Fúria.

Espíritos Importantes

Características Espirituais

Os espíritos são descritos nesta seção segundo o padrão de regras Revisadas; jogadores que estejam utilizando primeiras ou segundas edições podem extrapolar as Regras de Poderes como necessário. Encantos marcados com asterisco aparecem no Apêndice.

Totens Gáron

Pégaso

Pégaso é o orgulhoso e sensível totem das Fúrias Negras. Originalmente, de acordo com algumas lendas apócrifas, Pégaso foi criado para opor — se às Fúrias e testar as depredações delas contra os homens. Através de uma série de encontros com o seu primeiro cavaleiro, um renomado herói chamado Bellerophon, Pégaso deu a luz a uma vasta rede de espíritos. Porém, a natureza de Bellerophon mudou de respeitoso e amável para arrogante e tirano, e o espírito de Pégaso arremessou-o de cima de suas costas para a morte. Aliando — se à suas antigas inimigas, as Fúrias Negras, Pégaso desde então luta pela união do místico e selvagem entre a humanidade (especificamente, as fêmeas) e pela Wyld.

Jagglings do Pégaso

Força de Vontade 8, Fúria 8, Gnose 8, Essência 24

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Purificar os Domínios Sombrios, Criar Vento, Curar, Materializar, Abrir Ponte da Lua, Reformar, Rastrear.

Imagem: Um Jaggling de Pégaso aparece com um majestoso cavalo alado. Alguns são brancos, outros azul celeste, e outros cinza ou preto. Seu tamanho varia muito, indo desde um cavalo normal até um gigantesco, mas suas estatísticas não se alteram. No mundo material, eles normalmente tomam a forma de nuvens com formas de cavalo, com seus cascos e dentes brilhando como trovão quando enfurecido.

História: Os Jagglings são os mais comuns mensageiros e servos do Pégaso. Eles voam através das nuvens em missões dadas pelo seu Incarna. Eles ocasionalmente aparecem para humanos, particularmente para crianças e parentes.

Habitat: Esses espíritos vagam pelo Reino Etéreo, gostando bastante de galopar por entre as nuvens. Eles também freqüentam a Terra Natal das Fúrias Negras na Umbra.

Correspondentes Espirituais: Sabedoria, Mensageiros, Batalha, Tristeza.

Correspondentes Materiais: Para invocar um Jaggling de Pégaso, deve-se apenas rezar para o totem por ajuda. Tais rezas normalmente são cantos em grego, apesar de que isso não é necessário.

Cultura de Dons: Os Jagglings de Pégaso podem ensinar dons que envolvam cura, velocidade, força e batalha.



Tabus: Esses espíritos são excessivamente vulneráveis aos ataques dos espíritos da Weaver (sua armadura não protege contra tais ataques). Eles também geralmente atacam Crias de Fenris assim que os vê.

Atitude: Os Jagglings de Pégaso são majestosos e exigem respeito. Deve-se tratá-los com muito respeito e fazer tudo que estiver ao alcance para agradar tais criaturas. Uma vez que reconhece alguém como amigo, o Jaggling é leal até o fim.

Chiminage: Aqueles que procuram ser amigos do Pégaso devem tratar a criatura com reverência, mas nunca devem demonstrar medo ou desconforto. Pégaso costuma responder imediatamente àqueles que defendem a Wyld ou as fêmeas.

Rato

Não é a toa que a cidade é chamada de “a Selva de Concreto”. Também é um erro dizer que a humanidade isolou-se de sua natureza primitiva atrás de muros de concreto e torres de vidro. A Wyld existe até mesmo no coração de uma grande metrópole, assim os papéis de predadores e presas são exercidos como ocorre nas florestas.

O totem Rato conhece essa briga muito bem. Ele é o avatar dos sobreviventes da Wyld no meio das cidades dos hominídeos. Em conjunto com sua vasta ninhada, ato serve para lembrar a humanidade e os Garou de que os modos antigos de Gaia não podem ser negados nem mesmo nos Últimos Dias. Diferentemente da Barata, o Rato está ligado com a Wyld e não com a Weaver; ele vive em harmonia com o que o cerca, mas como um caçador e conquistador, e não uma presa.

Gaffling do Rato

Força de Vontade 8, Fúria 6, Gnose 7, Essência 21

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Reformar, Rastrear.

Imagem: Como não poderia deixar de ser, Gafflings do Rato aparecem como ratos, apesar de que existe uma grande disparidade entre cada um deles. Alguns são pequenos como camundongos; outros tão grandes quanto gatos. Alguns Gafflings do Rato são tímidos, escondendo-se em qualquer lixo ou roupa que estiver disponível; outros irão caminhar diretamente para a presença de alguém (a não ser que seja uma óbvia ameaça — nenhum Gaffling do Rato é estúpido.).

História: Os Gafflings do Rato fizeram sua aparição nas primeiras civilizações humanas. Foram eles quem ensinaram às suas contrapartes terrenas como entrar em depósitos, roubar cerveja, e outros atos que pudessem trazer um pouco da Wyld por trás dos muros da Weaver dos humanos. Como as civilizações espalharam-se por todo o planeta, os Gafflings tornaram-se pequenos espíritos, sempre, ouvindo, espreitando, e mantendo o totem informado do que ocorre por de trás das linhas inimigas.

Habitat: Assim como seus parentes terrenos, os

Gafflings do Rato podem ser encontrados praticamente em todos os lugares. Eles infestam a Penumbra, e a maioria dos Reinos Próximos possui pelo menos alguns buracos escondidos para essas criaturas. Eles perambulam pela Cicatriz, possuem um reino subterrâneo abaixo da Cidade do Reino Lendário, e até mesmo cavaram túneis sob o Campo de Batalha.

No mundo material, Gafflings do Rato se dividem em diferentes classes, dependendo do habitat. Ratos de Esgoto perambulam pelas mais baixas e nojentas seções da cidade. Eles mantêm seus olhos nas ações das criaturas da Wyrn e nos morto-vivos, e também se comunicam com os Ratkin. Ratos de Lares habitam prédios dilapidados, bares, motéis vagabundos e casas de massagem. Eles são os ratos mais acostumados com as ruas e têm o ouvido aberto para todo o tipo de ações e fofocas dos humanos. Os Ratos do Telhado são a aristocracia da raça. Eles costumam se vestir com roupas humanas, e fitam a cidade como um todo do alto de seus telhados. São os Ratos do Telhado que planejam as estratégias para os Gafflings como um todo.

Correspondentes Espirituais: Esses espíritos são espíritos de batalha, porém eles estão ligados com instrumentos de guerrilhas, sabotagem e infiltração. Eles são também espíritos sobreviventes e de adaptabilidade quando encontram adversidades. Por fim, como criaturas da Wyld, eles servem o caos. Enquanto os espíritos da Barata amam as máquinas e se deliciam com a organização inerente à tecnologia, os Gafflings do Rato gostam de quebrar essas máquinas, estragar os trabalhos das indústrias e impedir os melhores planos da Weaver.

Correspondentes Materiais: Ratos amam lixo — quanto mais velho, fedido, usado, melhor. Eles também amam comer. Eles comem qualquer coisa que não seja venenosa para seu povo (caféina, chocolate). Dentro da extensa gama de preferência deles, destacam-se pipocas salgadas, batatas gordurosas. Ambas funcionam muito bem para invocar Gafflings do Rato.

Cultura de Dons: Os Gafflings do Rato podem ensinar dons associados com furtividade, sobrevivência, e com a cidade. Especificamente, os Dons: Culinária, Infestar, Turba e Adaptação são naturais a eles.

Tabus: Os Gafflings do Rato gostam de armadilhas e venenos. Eles podem tirar seus amigos delas, mas não podem perturbar tais coisas sem se materializar e correr o risco de serem pegos.

Por serem criaturas da Wyld eles tendem à desordem. Eles gostam de lugares onde possam esconder-se em buracos e em meio ao lixo. Limpar ou esterilizar o local costuma afastar tais espíritos.

Por fim, uma vez que os Gafflings do Rato são criaturas coletivas, eles precisam ter espaço para se espalharem. Deixá-los em um espaço pequeno causa ataques de Fúria, e isso faz com que eles ataquem seu próprio povo, e qualquer outra coisa nas proximidades.

Atitude: Cuidado é a melhor palavra. Esses espíritos costumam ser arredios com pessoas que eles não

conhecem bem. Eles sentem-se desconfortáveis próximos de todos os Bête, exceto os Roedores de Ossos e, claro, os Ratkin. Além disso, personalidade depende bastante do tipo específico de Gaffling. Ratos de Esgoto são ferozes e sorrateiros, Ratos de Lares são entendedores e franzinos, e os Ratos do Telhado podem ser elitistas e cheios de sua própria esperteza.

Chiminage: Os Gafflings do Rato são excepcionais negociadores. Eles irão negociar cada termo do serviço à exaustão. Muita das vezes isso é mais para testar a esperteza e paciência de quem o invocou do que para ganhar algo. Mesmo assim, eles raramente aceitam ajudar a não ser que eles ganhem o melhor que o acordo pode oferecer.

Unicórnio

Unicórnio é um totem de paz e piedade, e assim ele é com sua ninhada. Os espíritos aliados ao unicórnio vêm de uma variedade de aspectos e lugares, mas todos colocam os caminhos da guerra e da fúria em segundo lugar, em detrimento da empatia e do amor.

Isso não é o mesmo que dizer que o unicórnio não lutará em por uma causa justa — alguns da sua ninhada são defensores dos fracos, e até mesmo o próprio unicórnio pode direcionar sua fúria contra um inimigo. O chifre do unicórnio traz curas e paz para aqueles que precisam, mas pode também empalar os membros da Wyrn que violam a harmonia de Gaia.

Guias do Coração

(Anamae do Unicórnio)

Fúria, Gnose e Força de Vontade são iguais aos dados do metamorfo em que eles se aliam; Essência é a soma dessas três características.

Encantos; Sentido de Orientação, Cura (apenas ao metamorfo aliado), Materializar (2x custo), Abrir Ponte da Lua, Sentir o Reino, Reformar, Rastrear.

Imagem: Os Anamae do Unicórnio aparecem como unicórnios, mas sua pelagem, cascos e outras características são reflexos do metamorfo a quem se aliam. Por exemplo, um Cria de Fenris pode ter um forte e orgulhoso garanhão como seu Anamae, enquanto um Ratkin teria um imundo e mal-humorado pônei.

História: A existência do Anamae do Unicórnio é para ensinar as Raças Metamórficas que todos os metamorfos são membros de uma ninhada ainda maior. Eles apareceram principalmente para os Garou, que instigaram o Impergium; entretanto, nos anos mais recentes, outros Fera encontraram os Guias do Coração. Como Guias do Coração, os Anamae guiam seus alvos para o devido caminho e agem como indicadores da cura espiritual daqueles a quem estão ligados.

Habitat: Eles não são encontrados fora do Reino dos Filhos de Gaia, a não ser quando estão acompanhando alguém a quem se aliam.

Correspondentes Espirituais: Como um grupo, os Anamae do Unicórnio são criaturas de sabedoria e

unidade. Cada Guia do Coração também reflete a natureza espiritual do metamorfo a quem está ligado.

Correspondentes Materiais: Um Guia do Coração dá valor a tudo aquilo que é precioso ao metamorfo a qual o Anamae está unido.

Cultura de Dons: Podem ensinar Dons que foquem em comunicação, empatia e unidade com Gaia. Exemplos são Piedade, Acalmar, Pasmear e Romper o Véu

Tabus: Um Anamae do Unicórnio nunca pode iniciar um ataque. Eles lutam apenas para defender seus protegidos, e apenas quando a fuga não é possível.

Atitude: Os Anamae do Unicórnio refletem as partes positivas do metamorfo a qual estão ligados. Como um bom terapeuta, eles podem encontrar o bem em qualquer criatura. Uma lenda popular entre os Filhos de Gaia diz que um Anamae do Unicórnio foi ligado a um Espiral Negra e guiou a criatura de volta aos braços de Gaia.

Chiminage: Um Anamae do Unicórnio é ligado a um metamorfo em um pacto pessoal (pág. 99). Uma vez que esse pacto é feito, eles são leais até a morte, mas insistem a seus parceiros para que vivam os ideais de Gaia da maneira mais próxima possível.

Cervo

Cervo é um antigo e poderoso totem da floresta, e sua ninhada é uma das maiores e mais unidas de todos os outros totens. O Cervo apadrinha muitos espíritos e tem um interesse paternal naqueles que declaram lealdade a ele. Muitos naturae e elementais — particularmente os elementais do ar e da terra — escolheram seguir o Cervo. O Cervo é também um aliado das Fadas, e muitas criaturas quiméricas do Sonho juntam-se à ninhada do Cervo.

Cervo Negro

Força de Vontade 10, Fúria 9, Gnose 7, Essência 30

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Rajada (Fogo), Materializar, Reformar, Rastrear.

Imagem: Essas amedrontadoras criaturas possuem a forma de enormes Cervos negros, similar aos cervos pré-históricos da Irlanda. São grandes como alces, com seus brilhantes olhos vermelhos e línguas vacilantes. Seu aspecto é aterrorizador para as criaturas da Wyrn.

História: A maioria dos membros da ninhada do Cervos são criaturas chiques e levianas, de sonhos e desejos. Não os Cervos Negros. Eles são os receptáculos da fúria do Cervo, seus agentes de vingança. Essas criaturas podem ser encontradas nas Caçadas Selvagens, matando seres da Wyrn e metamorfos errantes. Quando eles aparecem para um Fianna é com certeza um sinal que esse lobisomem está no caminho errado e deve corrigir seu comportamento imediatamente. Quando aparecem para outras criaturas, é sinal de que violência está por vir.

Habitat: Quando não estão em missão para o Cervo, eles vivem no reino de seu Incarna, em uma

profunda floresta verde feita para eles. Quando encontram estrangeiros no reino, eles com certeza iniciam uma batalha.

Correspondentes Espirituais: Os Cervos Negros representam vingança e uma raivosa (mas correta) fúria.

Correspondentes Materiais: Para chamar um Cervo Negro é melhor que o invocador tenha uma boa razão. Se houver, sacrifícios de galhadas, cascas de árvores e sangue em uma fogueira são a melhor maneira de conjurar o Cervo.

Cultura de Dons: Os Cervos Negros aparecem apenas para vingar-se de transgressores. Eles não ensinam Dons.

Tabus: Cervos Negros devem sempre atacar os inimigos de Gaia, sejam eles da Wyrn ou da Weaver.

Atitude: Os Cervos Negros são hostis às criaturas da Wyrn, e neutros a todo o resto. No reino de seu totem, quando não estão em missões, eles podem ser amigáveis com os Fianna que estejam em boa posição com seu totem.

Chiminage: Cervos Negros não fazem favores a seus invocadores, nem aceitam qualquer tipo de Chiminage, a não ser assistência para matar seus alvos.

Fenris

Um selvagem espírito da Guerra, Grande Fenris atrai uma ninhada esplendorosa na arte da batalha. Espíritos da guerra, gelo, fogo, aço e vários outros predadores servem o Grande Lobo. Aqueles que servem Fenris — espíritos ou mortais — devem estar sempre prontos para lutar e não fugir de nenhum desafio.

Lobos da Guerra

Força de Vontade 7, Fúria 8, Gnose 7, Essência 32

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Rajada (Gelo), Congelar, Materializar, Reformar, Sentir o Reino.

Imagem: Lobos da Guerra de Fenris possuem a forma de monstruosos Hispos com seus pêlos brancos como neve, respiração congelante e frios olhos azuis.

História: Os Lobos da Guerra de Fenris existem há tanto tempo quanto o próprio Fenris. Eles compõem a vanguarda da ninhada de Fenris e são os espíritos mais comuns para interagirem com os Garou. São espíritos de batalha, enviados para ajudar os Crias quando eles se encontram sem ajuda ou em menor número, ou de alguma outra forma próximos de serem mortos sem terem culpa. Outros espíritos e tribos temem esses furiosos e imperdoáveis espíritos.

Habitat: Os Lobos da Guerra vagam pela Umbra em missão ao Grande Fenris. Eles também podem ser encontrados na Terra Natal dos Crias de Fenris na Umbra.

Correspondentes Espirituais: Lobos da Guerra são espíritos de batalha, vingança, caçadas e inverno.

Correspondentes Materiais: Para conjurar um Lobo da Guerra, o mestre de rituais deve preparar-se para fazer um sacrifício de sangue — comumente

abrindo um ferimento na mão com uma faca. Em extremos, um lobisomem pode arrancar um pedaço de carne de seu próprio braço e arremessar a carne ao fogo.

Cultura de Dons: Os Lobos da Guerra ensinam Dons associados com guerra, rastreamento e defesa.

Tabus: Os Lobos da Guerra não podem recusar um desafio para batalha, nem deixar que uma ofensa saia impune.

Atitude: Os Lobos da Guerra são amigáveis aos Crias de Fenris que estão em bem com seu totem e neutros com todas as outras tribos Garou. São inimigos de todos os outros Bête, particularmente os Bastet e Nagah.

Chiminage: Lobos da Guerra só ajudarão Garou que nunca fugiram de uma batalha. Para aprender com eles ou prendê-los em fetiches, deve-se mostrar coragem em caçar e matar um inimigo à escolha do espírito. Se um Lobo da Guerra é preso em um fetiche o usuário do fetiche deve sempre procurar vingança contra os inimigos que fugiram; caso ele venha a falhar, o espírito escapará.

Barata

A Barata é um espírito esperto e adaptável, substituindo o conflito direto por um sutil planejamento e vitória gradual. Apesar da baixa reputação do totem entre os humanos, os Andarilhos do Asfalto admiram e reverenciam sua flexibilidade e esperteza. Barata é um dos defensores mais ardentes de Gaia, e diferentemente da maioria dos outros totens, está mais preocupado com seus deveres do que com seu orgulho pessoal. A Barata entende a Weaver melhor do que qualquer outro totem, então ela e sua ninhada são essenciais em desvendar os planos da Weaver.

Jagglings da Barata

Força de Vontade 5, Fúria 2, Gnose 8, Essência 15

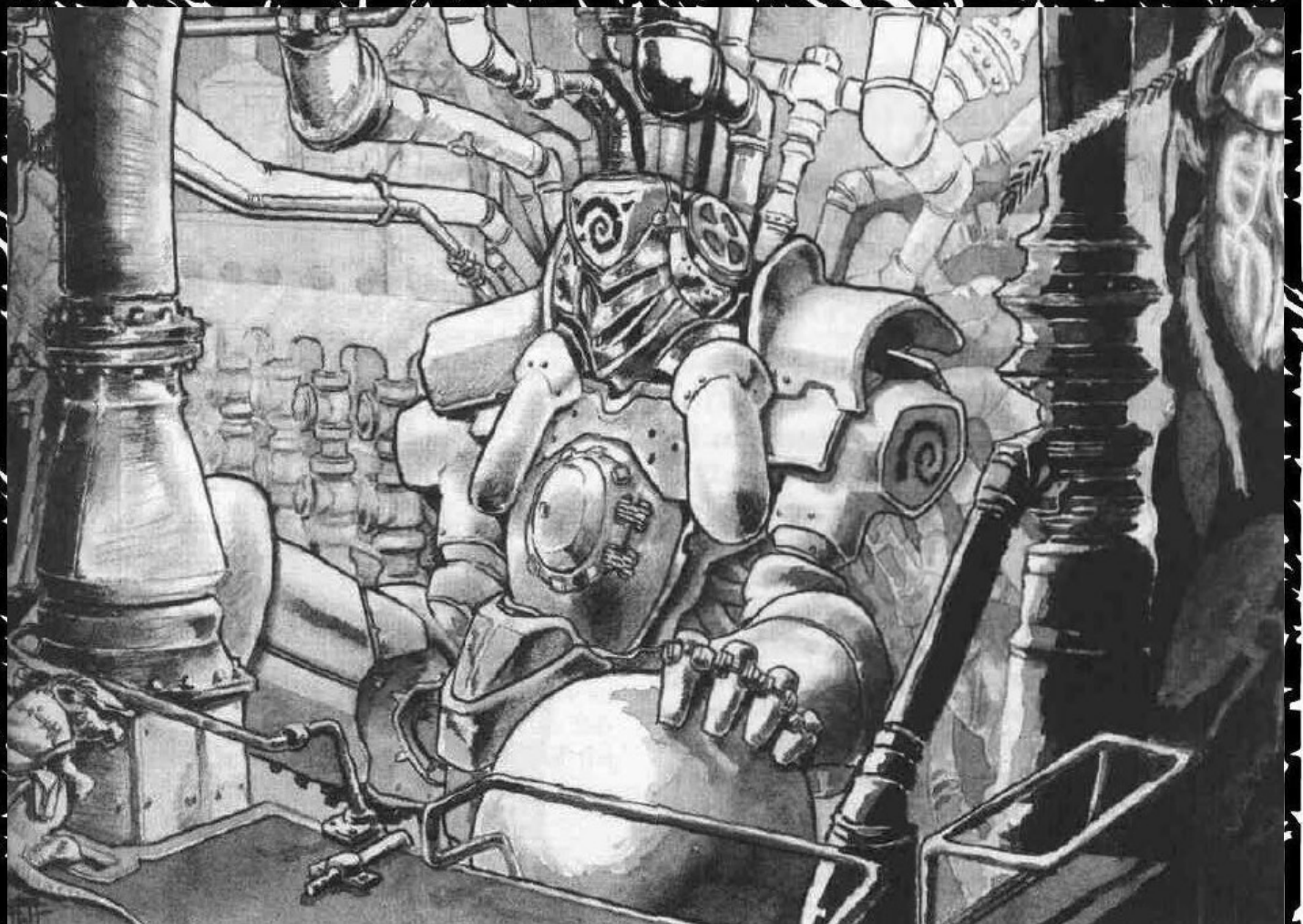
Encantos: Sentido de Orientação, Controle de Sistemas Elétricos, Materializar, Sentir o Reino, Curto Circuito.

Imagem: Os Gafflings Baratas aparecem nos mais diferentes tamanhos, de insetos à baratas tão grandes quanto cachorros. Algumas brilham com marcas da bioluminescência do néon.

História: No princípio dos dias, Barata deu cria a Jagglings e Gafflings para aventurar-se no Reino e na Umbra como seus espíões e servos. Esses seres foram em várias direções. Alguns foram para o Reino, outros para os domínios da Weaver e outros para os domínios da Wyld. Desde então, a coordenação entre todos esses seres garante a sobrevivência da Barata e de suas crias.

Habitat: Na Umbra, Gafflings da Barata infestam as sombras de prédios antigos na Penumbra. Eles também rastejam praticamente por todos os outros reinos, do Reino Cibernético a Cicatriz, dos domínios da Weaver ao Reino das Atrocidades — nunca percebidos, mas sempre observando.

Correspondentes espirituais: Esperteza, força em



números.

Correspondentes Materiais: Para invocar Gafflings da Barata, o Garou deve deixar comida fresca em uma área escura até que baratas terrestres venham comer. Quando estas chegarem, o Garou pode então tentar invocar as Baratas espirituais escrevendo seu glifo. Caso tente aprisionar um Gaffling da Barata em um fetiche ou amuleto, o Garou deve usar fita isolante para aprisionar a criatura no interior.

Cultura de Dons: Gafflings da Barata ensinam Dons pertencentes à Weaver, sobrevivência, furtividade e poderes relacionados a insetos.

Tabus: Gafflings da Barata odeiam e temem agentes de limpeza, como esterilizantes e limpadores de banheiros. Se confrontados com tais coisas eles irão fugir; eles perdem um ponto de Essência por turno em contato.

Atitude: Elas tendem a ser amigáveis para aqueles metamorfos que possam suportar sua presença. Eles não gostam de Ananasi; ambos possuem laços com a Weaver, mas os homens-aranha são conhecidos por comer baratas na sua forma Rastejante.

Chiminage: A Barata e seus filhos gostam de lixo cheirosos, sons de garras sendo afiadas e de concursos de uivos dos Garou. Outros favores comumente pedidos são a proteção das ninhadas de baratas terrestres (uma tarefa inglória e algumas vezes nojenta), destruição de fábricas

de pesticidas e a punição dos Gafflings da Formiga. Em troca, os Gafflings da Barata irão agir como espões e sabotadores ou se unirão a amuletos para danificar sistemas eletrônicos.

Grifo

Talvez o totem mais ligado à Wyld, o Grifo representa os mais primordiais aspectos da criação, antecedendo até mesmo a chegada da humanidade. A ninhada do Grifo é mais parecida com uma matilha de animais do que qualquer instituição que possa ser compreendida pelos hominídeos: um barulhento grupo de animais predadores, monstruosos e enlouquecidos renegados dos Alcances da Wyld.

Tigre Dentes-de-Sabre

Força de Vontade 6, Fúria 9, Gnose 7, Essência 23

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Materializar, Reformar, Rastrear.

Imagem: Tigres Dentes-de-Sabre são enormes criaturas, com peitos fortes e patas capazes de esfacelar um crânio com facilidade. Seus pêlos são tipicamente amarelo rajado, mas podem refletir as marcas de qualquer outro gato. Suas largas mandíbulas possuem as imensas presas pelas quais são conhecidos, facas de 8 polegadas capazes de perfurar o crânio de um elefante.

História Os Tigres Dentes-de-Sabre estão entre os primeiros espíritos predadores a tornarem-se

verdadeiramente iluminados, seguindo seu papel em harmonia no caminho que Gaia trilhou. Eles perambulavam pelas clareiras e florestas do mundo pré-histórico como os supremos predadores terrestres.

Então, próximo da época do Impergium, os Tigres Dentes-de-Sabre foram extintos. Apesar de que isso possa ter acontecido por várias causas — mudanças climáticas e extinção dos animais dos quais se alimentavam — os espíritos dos Tigres Dentes-de-Sabre ficaram amargos e cheios de ódio. Grifo colocou os espíritos sob sua asa, dizendo a eles que por culpa dos humanos eles foram extintos. Agora, os Tigres Dentes-de-Sabre servem ao Grifo como rastreadores e caçadores.

Habitat: Muitos dos Tigres Dentes-de-Sabre vivem na Pangéia. Outros residem em clareiras primitivas na Penumbra, ou nos Recantos dos Bastet. Outros vivem nos reinos do Grifo, Cervo e Pégaso.

Correspondentes Espirituais: Os Tigres Dentes-de-Sabre representam os instintos predatórios no último nível. Não são animais de matilha então são mais reverenciados por criaturas solitárias: Bastet, Garou Ronin, e até mesmo alguns Mokolé.

Correspondentes Materiais: A carne sangrenta de uma caça fresca pode atrair os Dentes-de-Sabre. O invocador deve ter matado a criatura sozinho, utilizando-se apenas de suas armas naturais. Além disso, a carcaça deve ser suficiente para alimentar um grande felino — um elefante seria a melhor pedida, mas um antílope ou cervo pode servir.

Os Tigres Dentes-de-Sabre não permitem ser presos em fetiches.

Cultura de Dons: Os Tigres Dentes-de-Sabre ensinam dons relacionados com caça e perseguição.

Tabus: Como o supremo predador, os espíritos dos Dentes-de-Sabre acreditam em seu poder para trazer a presa ao chão sozinho. Eles não atacam em número ou usam táticas de matilha.

Atitude: Os Tigres Dentes-de-Sabre são amargos, furiosos e hostis a praticamente tudo. Metamorfose hominídeo fazem melhor estando longe deles. Eles podem ser coagidos a uma melhor atitude, mas isso é perigoso ao extremo.

Chiminage: Tigres Dentes-de-Sabre fornecem poucos favores e pedem pouco em troca. O melhor a fazer é pedir ajuda à criatura para caçar uma poderosa fera da Wyrn — ou, melhor ainda, um exército de criaturas menores (já que eles não gostam de atacar presas em menor número).



Avô Trovão

O Avô Trovão é um Incarna exigente e aqueles que desejam segui-lo devem ser capazes de provar seu valor. Aqueles que desejam crescer a seus olhos é na hierarquia de sua ninhada, devem ser capazes de lidar com uma das mais traiçoeiras cortes espirituais da Umbra. A ninhada do Trovão inclui espíritos elementais do ar, Corvos da Tempestade e espíritos que desistiram de servir entidades “menores” em procura de um poder que apenas o Avô Trovão pode fornecer.

Espíritos da Noite

Força de Vontade 9, Fúria 9, Gnose 9, Essência 40

Encantos: Sentido de Orientação, Criar Sombras*, Sentir o Reino, Reformar, Metamorfose.

Imagem: Espíritos da Noite, em sua forma natural, aparentam ser sombras animadas de aspecto dúbio e ameaçador. Suas vozes são sussurros que carregam grande sabedoria, ecoando nos ouvidos dos ouvintes como se os Espíritos da Noite estivessem justamente a seu lado. Entretanto, esses moradores da escuridão são encontrados utilizando o Encanto de Metamorfose para tomar qualquer outra forma que desejam.

História: Apesar de que nem todos os espíritos da escuridão e da noite juram aliança ao Avô Trovão, esses Espíritos da Noite sentem uma certa devoção ao Trovão, aos membros de sua ninhada, e por seus filhos. Eles eram particularmente encantados pela habilidade dos Senhores das Sombras de utilizar a escuridão e o medo até o último nível (como também veneram o nome da tribo), então eles ofereceram seus serviços ao totem tribal dos Senhores das Sombras.

Habitat: Espíritos da Noite são criaturas da escuridão, tipicamente de profundas e sombrias florestas. Porém, um crescente número deles tem sido atraído para as áreas sombrias das habitações humanas, como cidades fantasmas, cemitérios e becos. Eles preferem evitar a maioria das coisas vivas, contatando apenas aqueles que utilizam “o lado certo da mente” — o que pode significar os depressivos, os paranóicos, ou simplesmente os contemplativos.

Correspondentes Espirituais: Espíritos da Noite representam segredos, mas em suas buscas para coletar segredos e revelá-los quando apropriado, eles acabaram ficando com suborno como uma de suas características. Eles são também, naturalmente, representantes da escuridão, sombra e paranóia.

Correspondentes Materiais: Roupas grossas, capas, mantos, máscaras, capuzes e outros objetos que ocultam ou criam escuridão são favorecidos pelos Espíritos da Noite. Alguns possuem também uma queda por animações de sombras.

Cultura de Dons: Os Espíritos da Noite ensinam Dons de sombras, medo e segredos.

Tabus: Esses espíritos evitam luz e chama, e também correm das verdades honestas. Falar a verdade para desmascarar uma mentira provavelmente irá

espantar os Espíritos da Noite.

Atitude: Um Espírito da Noite não é precisamente malevolente, mas as coisas que eles acham interessantes — como terror e enganos — tendem a ficar do lado do mal para a maioria das pessoas que “pensam normalmente”. Eles não gostam de pessoas que não gostam de “jogar o jogo” e sessões de barganha direta. Eles tornam-se rabugentos e desagradáveis quando provocados, todos mais aptos a usarem seus poderes em um alvo desavisado.

Chiminage: Espíritos da Noite são melhor atraídos com segredos — quanto mais sombrio e mais pessoal, melhor. Mestres de Rituais espertos revelam apenas segredos dos outros, e nunca deles mesmos — Espíritos da Noite são conhecidos por fofocar.

Coruja

A ninhada da Coruja é pequena e cuidadosamente selecionada, de forma a encaixar com um totem que é mais interessado em sabedoria do que poder bruto. Espíritos que vêm à Coruja deixam para trás status e domínios Umbrais em favor de uma existência de busca de segredos.

Gaffling da Coruja

Força de Vontade 7, Fúria 5, Gnose 8, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Abrir Ponte da Lua, Reformar, Rastrear

Imagem: Um Gaffling da Coruja comumente aparece como uma grande coruja do tipo que melhor se encaixe na área — comumente uma grande e chifruda coruja no Hemisfério Ocidental. Seus olhos brilham em prata na noite e seu vôo é silencioso.

História: Desde tempos antigos, os Gafflings da Coruja têm atuado como mensageiros e escudeiros da Coruja. Eles podem viajar para qualquer lugar, e são normalmente usados como guias nos reinos dos Mortos, no Reino Etéreo e na Umbra Profunda (todos esses conhecidos pelos Gafflings).

Habitat: Os Gafflings da Coruja não possuem uma casa fixa. Entretanto, eles podem ser achados em qualquer lugar da Umbra. Alguns voam na escuridão da Umbra Rasa; outros voam além dos planetas mais distantes do Reino Etéreo. É dito que algumas das Corujas mais antigas conhecem o caminho oculto da terra natal dos Peregrinos Silenciosos, mas isso são apenas rumores.

Correspondentes Espirituais: Gafflings da Coruja são a personificação de sabedoria, segredos escondidos e viagens.

Correspondentes Materiais: Penas de coruja, instrumentos que melhoram a visão (óculos, lentes, binóculos), um punhado de terra de uma terra distante.

Cultura de Dons: Podem ensinar Dons relacionados a viagens, furtividade e aprendizado de segredos. Poucos ainda ensinam Dons para lidar com os mortos.

Tabus: Gafflings da Coruja não podem permanecer

muito tempo em um único lugar. E isso inclui fetiches. Um Gaffling Coruja nunca vai permitir ser preso em um fetiche, apesar de permitirem serem presos em amuletos.

Atitude: Gafflings de Coruja preferem escutar a conversar, observar a interagir. Eles são neutros frente à maioria das criaturas, mas amistosos aos Peregrinos Silenciosos, Corax e Ronin que permanecem com um pouco de honra. Eles desprezam as criaturas da Wyrn, mas raramente interagem diretamente com tais seres. Ao invés disso, eles preferem colocá-los em armadilhas.

Chiminage: Contos de terras distantes é um bom modo de ter os Gafflings da Coruja a seu lado. Como freqüentador assíduo da Umbra Negra, um Gaffling da Coruja pode também pedir auxílio para levar um fantasma ao seu merecido descanso. Algumas vezes, os Gafflings da Coruja exigem que seus invocadores guiem viajantes perdidos pra fora das florestas.

Falcão

O nobre Falcão abriga uma vasta e nobre ninhada sobre suas poderosas asas. Aqueles que servem como cavaleiros espirituais do Falcão devem ser valorosos, honrados e capazes de impor respeito dos seres tanto materiais quanto espirituais. O caminho do Falcão é duro, mas aqueles que são capazes de seguir o vôo do Falcão voam mais alto que todos os outros seres.

Gaffling do Falcão

Força de Vontade 5, Fúria 5, Gnose 5, Essência 15

Encantos: Sentido de Orientação, Criar Vento, Materializar, Espiar, Reformar, Vôo Ligeiro, Levitação

Imagem: Entre os mais majestosos espíritos na Umbra, os servos do Falcão aparecem com suas asas douradas, membros reais de sua espécie.

História: Esses Gafflings por muito tempo foram utilizados como mensageiros, batedores e guerreiros pelo totem Falcão. Do alto da Umbra seus olhos se fixam abaixo, observando os afazeres de espíritos menores. Quando em guerra, esses Gafflings juntam-se em grandes grupos que descem como raios em seus inimigos, um redemoinho de penas, bicos afiados e garras resistentes como diamante.

Habitat: Gafflings Falcão preferem os picos das nuvens do Reino Etéreo, mas ocasionalmente descem de suas alturas para alcançar a atmosfera terrestre. Alguns deles sobrevoam a Umbra Profunda, voando majestosamente sobre o vácuo.

Correspondentes Espirituais: A Wyld, nobreza, pureza

Correspondentes Materiais: Um metamorfo que possui Honra 5 ou mais e que sirva o Falcão pode pedir ao totem ajuda gastando 2 pontos temporários de Gnose e fazendo um teste de Gnose (dificuldade 8). Se o Garou tiver de 1 a 3 sucessos, um Gaffling aparece; se tiver 4 sucessos, vários aparecem; caso 5 sucessos sejam obtidos um bando inteiro aparece. Apesar de nobre, um Gaffling do Falcão não possui uma inteligência cognitiva maior do que um animal terrestre esperto. Falar com Espíritos é

necessário para comunicar-se com tais criaturas e há limitações sobre o que ele pode ser ordenado a fazer.

Cultura de Dons: Tais Gafflings podem ensinar Dons relacionados à criação, manipulação e controle de mentes e com o céu.

Tabus: Gafflings do Falcão não podem ferir aqueles que eles percebem ser servos de Gaia. Eles devem sempre atacar criaturas da Wyrn, e entram em frenesi quando confrontam tais criaturas.

Atitude: Gafflings do Falcão são bem dispostos a servir os servos de Gaia e da Wyld, neutros com servos da Weaver e hostis aos exércitos da Wyrn.

Chiminage: Os Gafflings do Falcão gostam das coisas que suas contrapartes terrenas gostam; espaços abertos, objetos brilhantes, e um pouco de comida é um bom modo de começar. Falcões também “comem” Gnose. O Gasto de pontos temporários de Gnose é um bom método para barganhar com o Falcão. Um metamorfo com 5 ou mais de Honra pode gastar um ponto permanente de Gnose e fazer com que o Falcão seja seu familiar. Caso aceito é considerado um pacto pessoal (pág 99). O Gaffling irá servir o metamorfo como um companheiro por tanto tempo quanto o comportamento do metamorfo seja merecedor.

Quimera

Quimera é o totem dos sonhos, mistérios e enigmas. Sua ninhada é formada de espíritos dos reinos da Umbra e dos Sonhos. Diferentemente de muitos espíritos, Quimera aceita uma mistura de diferentes espíritos em sua ninhada, da mesma forma como os Portadores da Luz Interior aceitam lobisomens de todas as origens em sua tribo. Quimera preza sabedoria, e a maioria de sua ninhada reflete essa tendência.

Meneguido, o Lobo de Retalhos

Força de Vontade 10, Fúria 5, Gnose 8, Essência 30

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Congelar, Materializar, Abrir Ponte da Lua, Sentir o Reino, Reformar, Estilhaçar Vidro, Rastrear, Umbramoto

Imagem: O Lobo de Retalhos é um bizarro monstro Frankstein de um espírito. Ele parece ter sido costurado a partir de vários Garou diferentes. Seu pêlo é uma mistura de diferentes cores; seus olhos têm cores diferentes e suas orelhas são dispare, com um lado bem maior que o outro.

História: O Lobo de Retalhos é um antigo espírito e não fala sobre sua origem. Há muitas histórias que falam sobre a gênese desse Jagglings único.

Lendas dos Portadores da Luz dizem que a criatura foi criada há muito tempo, nos tempos do herói Klaital, próximo do fim do Impergium. Nesse tempo, as tribos convocaram uma assembléia para discutir sobre o fim do Impergium. A tensão crescia nos dois lados da disputa, e assim argumentos tornaram-se batalhas. Quando Klaital chegou para dar seu voto, os outros Garou estavam mortos, rasgados em pedaços no solo ensanguentado.

Perturbado, Klaital conjurou a Quimera. Ela induziu os pedaços dos Garou mortos a se moverem e a se unirem, então, misticamente, montou os pedaços em um único ser. Este ser caminhou sobre os cadáveres que sobraram e disse, “Adeus, mães e pais. Eu carrego a sabedoria de todos vocês, a sabedoria que vocês abandonaram ao atacar seu próprio povo. Eu não cairei em conflito com outros Garou, pois eu sou uma cria dos conflitos dos Garou”. Após um último Réquiem para os Caídos, o ser partiu junto com a Quimera. Klaital, deprimido, contou as notícias do evento ao resto dos Garou.

Os Presas de Prata negam essa origem. Segundo eles, Meneghwo foi criado a partir dos cadáveres de grandes heróis dos Garou que participaram de uma grande batalha contra os Bastet. Os Presas dizem que a própria Gaia criou a criatura como um tributo à bravura dos Garou, e então apontou Meneghwo como um protetor da Quimera.

Habitat: O Lobo de Retalhos reside em um reino nas fronteiras da Zona Onírica — uma montanha vasta e coberta por neblina. Esse reino é remoto e difícil de ser alcançado exceto através da Zona Onírica. As lendas dizem que, caso seja morto, Meneghwo se reforma completamente nesse reino.

Correspondentes Espirituais: Meneghwo representa a sabedoria que a Quimera representa, mas adicionalmente personifica coragem e lealdade (ele é o campeão e cavaleiro da Quimera).

Correspondentes Materiais: Para invocar o Lobo de Retalhos, um conjurador deve juntar sangue ou cabelos de cinco Garou diferentes, e colocar a mistura em uma sacola com agulhas de pinheiro e sementes esmagadas de pinheiro. Assim, o conjurador deve arremessar a sacola no fogo, onde deve ficar queimando até que as águas da próxima chuva apague o fogo.

Cultura de Dons: Devido a sua natureza, o Lobo de Retalhos pode ensinar muitos Dons: Dons de Guerra, de Sonhos e poderes conhecidos por espíritos lobos e chimerlings.

Tabus: Como um ser criado de todos os Garou, Meneghwo não pode lutar contra nenhum Garou. Meneghwo frequentemente entra em Modorra, mas pode ser acordado se jogar contra ele as cinzas de cinco Garou mortos (essa ação garante ao participante dois pontos temporários de Honra).

Atitude: Meneghwo é amistoso para todos os Garou, mas não gosta das brigas mortais entre as tribos e não irá tolerar tal coisa. Ele é, particularmente, um apreciador dos Portadores da Luz Interior e gosta de responder a eles nas discussões sobre o Sonho.

Chiminage: Aqueles que procuram a ajuda de Meneghwo devem concordar em promover a unidade entre a Nação Garou.

Uktena

A pequena e reclusa ninhada do Uktena consiste em criaturas com afinidades com a água, sombras e segredos. Diferentemente da Coruja, Uktena dá valor em mistérios não apenas para conhecê-los, mas também pelo poder que tais coisas garantem aos seus possuidores. Como muitos espíritos da água, particularmente as variedades de serpente, Uktena é uma criatura de muita sabedoria e cultura, um conhecimento que pode se virar contra aqueles que usam-no de maneira tola. Os seguidores do Uktena tendem a ser espíritos da água como ele próprio, ou reclusos espíritos sombrios, que escolheram (ou foram forçados a) largar sua ninhada anterior e servirem a Serpente da Água.

Jagglings da Serpente

Força de Vontade 7, Fúria 5, Gnose 9, Essência 21

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar, Olhar Paralisante*, Reformar, Rastrear.

Imagem: Os Jagglings da Serpente podem aparecer como qualquer serpente terrena. Eles tipicamente tomam forma de cobras conhecidas na área em que foram invocadas: sucurs na América do Sul, jibóias na Europa, pítons na Ásia ou anacondas na Amazônia.

História: Como a maioria dos estudantes de mitologia sabe, a cobra é um antigo espírito. Em algumas culturas a cobra é o vil instigador da Grande Queda; em outras, a cobra é serva da Criação ou guia para o Tempo dos Sonhos. Em qualquer lugar, cobras são quase sempre depósitos de sabedoria, proibida ou de qualquer outra forma. Uktena, é dito, é muito mais poderoso que os Jagglings da Serpente que são suas crias.

Habitat: Jagglings da Serpentes podem aparecer em vários lugares. Algumas das mais antigas residem na Pangéia. Outros vivem em clareiras ou Recantos na Penumbra, próximo de domínios terrestres onde suas contrapartes materiais podem ser encontradas.

Correspondentes Espirituais: Cobras representam muitas coisas para muitas pessoas. Algumas representam esperteza e enganos. Outras representam fins e inícios, talvez curas. Para a maioria, representam sabedoria e segredos ocultos.

Correspondentes Materiais: Para invocar um Jaggling da Serpente, um metamorfo deve ter uma parte de uma cobra: uma escama, presa, pele ou outro pedaço (preferencialmente obtido sem violência). Nagah podem invocar tais espíritos sem essa parafernália. Para aprisionar um Jaggling da Serpente em um amuleto ou fetiche, o fetiche em questão deve contar imagens de serpentes ou ser feito de pele de serpente (novamente, a pele deve ser retirada sem que a serpente em questão morra).

Cultura de Dons: Espíritos serpente podem ensinar Dons de furtividade e sabedoria, também podem ensinar o Dom: Olhar Paralisante.

Tabus: Os tabus desses espíritos são reflexos da natureza da cobra em questão. Por exemplo, um espírito da serpente teme um espírito da fuinha. Uma cobra-d'água nunca pode ficar completamente desidratada. Um espírito da cascavel deve sempre avisar antes de atacar.

Atitude: As serpentes tendem a não se preocupar muito com o que os outros estão a fazer. Lidar com espíritos-serpentes depende primariamente do que você tem a oferecer em troca (e os espíritos da serpente podem ouvir muito bem, apesar de fingirem o contrário).

Chiminage: Tratar a serpente respeitosamente e bajulá-la de maneira sutil são um bom jeito de começar. Espíritos da serpente gostam de trocar segredos, e um metamorfo com um segredo interessante pode conseguir facilmente a ajuda desses espíritos. Os espíritos da serpente podem também pedir por ajuda para ir a missões para ajudar seus parentes terrestres — por exemplo, libertar um espécime raro do cativeiro, ou parar os caçadores de cobra, que as caçam em busca de sua pele.

Wendigo

Para alguns, a malevolência congelante do Grande Wendigo é ainda mais temerosa do que a feroz fúria de Fenris. Antigamente conhecido como o nobre totem Sasquatch, Wendigo cresceu sombrio e amargo pelas muitas lutas com a Wyrn e a perda de seus tesouros. Ele é o caçador sombrio que dá calafrios nos mais monstruosos Malditos. E mesmo sendo um protetor de Gaia, ele é muito ansioso para colher um pagamento em sangue daqueles que ousam pedir a ajuda dele.

Aqueles que seguem o Wendigo são os desterrados, os desesperados, os amargos, para quem poucas coisas no Reino ou na Umbra provêem qualquer prazer. Faminto pela vida a eles negada, os espíritos de Wendigo, tentam suavizar suas necessidades com banquetes selvagens. Eles comumente caçam grupos de Englings, e outros espíritos dão aos Wendigo o que eles anseiam.

Assombrção de Gelo

Força de Vontade 6, Fúria 8, Gnose 7, Essência 21,

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada (respiração congelante), Criar Vento, Congelar, Hálito Congelante, Materializar, Reformar

Imagem: Assombrções de Gelo são feitos de gelo, e seus corações são caroços congelados que só podem ser aquecidos ingerindo carne humana e sangue. Eles parecem humanóides, mas azulados e congelados, com olhar feroz e estrutura magra. As garras e presas são de predadores, e a respiração é como um vento frio.

História: Assombrções de Gelo são espíritos canibais repulsivos a serviço do Wendigo. A maioria dos Garou acredita que eles foram criados quando um humano faminto encontrou recursos no canibalismo movido pelo desespero. Eles andam pelo norte congelado à procura de humanos perdidos a quem eles perseguem e comem. Estes espíritos violentos não têm nenhuma clemência e não pode ser argumentados; se for humano, eles vão tentar comer. Nenhuma outra comida lhes dá sustentação. Até mesmo Garou hominídeos são uma caça justa, entretanto lupinos e impuros não são comestíveis e eles os ignoram.

Garou Wendigo chamam estes espíritos ocasionalmente para enfrentar seus inimigos, apesar de que até eles temem tais criaturas. Assombrções de Gelo geralmente não atacam os Wendigo hominídeos, com medo de que o totem do Wendigo se enfureça e os devore. Às vezes, se faminto bastante, eles farão uma tentativa. Segundo os Wendigo, um Garou que não é capaz de se defender contra uma Assombrção de Gelo faminta merece ser devorado.

Hábitat: As Assombrções de Gelo andam pela taiga e regiões de tundra no mundo material, com áreas da Penumbra justapondo o mundo material. Caso elas aventurem-se muito longe em terras aquecidas, elas derretem.

Correspondentes Espirituais: Gelo, neve, inverno, fome

Correspondentes Materiais: Para chamar uma Assombrção de Gelo, o invocador tem que ter bastante gelo para a criatura formar um corpo ao materializar. Também tem que ter um pouco de carne humana para que a criatura coma.

Cultura de Dons: Uma Assombrção de Gelo pode ensinar virtualmente todos os Dons de Wendigo.

Tabus: Assombrções de Gelo temem fogo. Fogo inflige três dados extras de dano neles. Assim, exposição prolongada a temperaturas elevadas os derreterá como derreteria um bloco de gelo de equivalente tamanho.

Atitude: Se for incapaz de lhe devorar, uma Assombrção de Gelo será indiferente a você. Se você for uma boa refeição, é melhor que esteja preparado para correr.

Chiminage: De maneira prevista, as Assombrções de Gelo exigem algo, e apenas isso, por seus serviços: carne humana, em uma quantidade de acordo com a natureza do serviço. Caso sejam encontradas perambulando pela Umbra, elas podem ser agradadas com uma simples promessa de carne humana... por um pequeno tempo.



Naturae

Naturae são vários aspectos espirituais de Gaia — a incorporação de diferentes fenômenos terrestres. Em alguns aspectos eles são parecidos com o conceito Shinto de “kami”. Pedras, árvores, animais e corpos de água, todos podem possuir um naturae afiliado a eles.

Normalmente, um naturae é ligado a um certo fenômeno terrestre; caso esse fenômeno seja destruído, o naturae morre. Por exemplo, cortar o fluxo de um rio irá destruir o Elemental da Água que personifica o rio, enquanto desmatar uma floresta irá matar alguns espíritos plantas e trazer doenças para outros.

Espíritos Plantas

Espíritos plantas estão entre os naturae mais encontrados em Gaia. Nessa era, muitos espíritos plantas escolheram entrar em Modorra e devem ser acordados com um pouco de Gnose. Alguns ocultistas consideram esses espíritos como elementais (alinhados com o elemento da Madeira), enquanto outros os consideram uma classe separada de espírito. De qualquer forma, eles geralmente são bondosos e ajudam as Raças Metamórficas da forma como puderem, apesar de que eles são pacifistas e relutantes em participar de violência; metamorfos com Fúria muito alta acham

difícil de serem amigos dos espíritos plantas.

Carvalho

Força de Vontade 9, Fúria 3, Gnose 8, Essência 20 a 80 (depende da idade)

Encantos: Sentido de Orientação, Purificar os Domínios Sombrios, Sentir o Reino

Imagem: Um espírito do carvalho aparece como uma versão grande e perfeita de um carvalho terrestre. Algumas vezes ele possui características antropomórficas, como rachaduras no tronco que vagamente lembram uma face humana ou galhos que lembram braços corroídos.

História: Há muito tempo, os carvalhos estavam por todas as partes, e os espíritos dos carvalhos interagiam com os humanos e os metamorfos antes do Impergium. Eles eram vistos como professores e cronistas, reconhecidos por sua sabedoria.

Depois do Impergium, os humanos esqueceram os espíritos do carvalho, e grandes áreas de florestas foram devastadas para dar espaço à crescente população humana. Temerosos e tristes, muitos espíritos do carvalho entraram em Modorra, apesar de que alguns poucos sobreviveram e permaneceram acordados — frequentemente com a ajuda dos metamorfos. Agora a maioria dos espíritos do carvalho espera pelo

renascimento de Gaia e pela destruição da Película — se é que esse dia tão feliz chegará algum dia.

Habitat: Espíritos do Carvalho residem na Penumbra, próximo às árvores que os acolhem. Poucos criaram raízes na Pangéia, no Reino Lendário e em outras terras.

Correspondentes Espirituais: Os Carvalhos representam força, serenidade e sabedoria.

Correspondentes Materiais: Uma vez que os espíritos do carvalho estão sempre próximos a sua árvore terrestre, eles não necessitam serem conjurados. Entretanto, um metamorfo deve fazer uma pequena oferenda para atrair a atenção do espírito. Algumas gotas de sangue, que representam o elo com o mestre de rituais, são o suficiente para acordar a maioria dos espíritos carvalho.

Cultura de Dons: Espíritos do Carvalho podem ensinar Dons envolvendo o controle de plantas, de florestas ou do céu.

Tabus: Um Espírito do Carvalho deve sempre honrar o pedido de um espírito pássaro ou esquilo (esses animais espalham as sementes do Espírito do Carvalho).

Atitude: Espíritos do Carvalho são neutros a todos os seres, e amistosos aos Filhos de Gaia.

Chiminage: Em troca de favores, um espírito carvalho comumente pede aos que lhe procuram para plantar sementes ou preservar uma área de floresta. Espíritos do carvalho vão, algumas vezes, consentir em entrar em fetiches, mas o metamorfo deve oferecer um pedaço de tronco ou um fruto do carvalho coberto com seu próprio sangue.

Espíritos do carvalho são criaturas gentis, e criaturas com Fúria alta os assustam. Um metamorfo com Fúria igual ou superior a 4 será impossibilitado de comunicar com qualquer espírito do carvalho, e nem conseguirá tal metamorfo ativar um fetiche com um espírito do carvalho em seu interior.

Elementais

Entre os espíritos mais conhecidos universalmente estão aqueles que representam as substâncias que criaram o mundo como os humanos e metamorfos conhecem. Esses seres ancestrais são considerados as crias mais antigas de Gaia, e a maioria das Raças Metamórficas os dão o respeito merecido.

Existem muitos tipos de elementais. No Ocidente os ocultistas falam dos quatro elementais do Ar, Terra, Fogo e Água. No Oriente, os elementos vão de Água (o elemento mais preenchido com Yin) até Metal, Terra, Madeira e Fogo (o elemento mais preenchido com Yang). Ar não é considerado um elemental no Oriente, apesar de que os espíritos do ar são conhecidos como os “Duques do Vento” e recebem grande honra, mesmo assim.

Poucos sabem o que fazer com os novos elementais que surgiram nos Últimos Dias. Recentemente, espíritos do vidro, eletricidade, plástico e substâncias ainda mais bizarras apareceram no Mundo das Trevas. Alguns

metamorfos dizem que essas criaturas são servos da Wyrn; outros sustentam que eles sempre estiveram por aí mas permaneciam sem ser notados ou são simplesmente novas faces da constante mutação que é Gaia

Todos os elementais de um determinado tipo são considerados da mesma ninhada, e elementais Gafflings, Jagglings, Incarnae e até mesmo Celestinos existem. Alguns viajantes Umbrais dizem que os elementais se unem em grandes cortes; outros, que os elementais não possuem um governante ou estrutura social. Os elementais raramente se dispõem a explicar a si mesmo ou os seus modos para os seres materiais, assim, esse aspecto de sua sociedade é um grande mistério.

Elementais podem ser benevolentes ou hostis, dependendo do aspecto particular do elemento que eles incorporam. O risonho salmão de um riacho cristalino que corta uma montanha será, indiscutivelmente, mais amistoso que uma bruxa das profundezas que se delicia em criar tempestades e dragar nadadores exaustos para seu castelo coberto de pólipos. Poucos são da Wyrn, mas alguns elementais caíram e se tornaram Malditos. Em especial, um ramo da Pentex se especializou em capturar elementais e “processá-los” em formas hostis à Gaia. Esses elementais das Chamas Tóxicas (Fogo), Poluição (Ar), Toxinas (Água) e Borra (Terra) estão entre os espíritos conhecidos mais mortais; a simples presença dele é uma blasfêmia sobre a Terra.

Os espíritos que aqui seguem são representantes de alguns poucos elementais; Narradores devem se sentir livres para ajustar essas características livremente para representar elementais de maior ou menor poder.

Ar

Força de Vontade 3, Fúria 8, Gnose 7, Essência 18

Encantos: Sentido de Orientação, Criar Vento, Materializar, Reformar, Vão Ligeiro, Levitação

Imagem: Como um grupo, os Elementais do Ar possuem uma tendência à vaidade. Eles comumente se manifestam como belos pássaros plumados, nuvens prismáticas ou redemoinhos perfumados. Algumas vezes eles assumem a forma de um humano ou animal; e sempre essa forma é graciosa e perfeita. Porém, quando enfurecidos, os Elementais do Ar literalmente escurecem, suas formas se dissolvem em massas amorfas de neblina e de ventanias.

História: Elementais do ar são os primogênitos de Gaia, existindo no grande Vácuo antes de qualquer outra coisa no universo. Eles são seres bastante inteligentes, e tendem a responder questões, pois os elementais do ar vêem a si mesmo como os inventores da fala (que, afinal de contas, depende do Ar). Entretanto, eles tendem a ser abstrusos e caprichosos; conversar com um elemental do ar é como ouvir um conclave inteiro de vozes conversando alternadamente sobre qualquer tópico que achem justo. Outros elementais vêem os elementais do ar como pretensiosos e distraídos, que eles gostam de responder questões na

forma de charadas e jogos de palavras para demonstrar sua superioridade intelectual.

Habitat: No mundo material, os elementais do ar residem em nuvens e nos níveis mais altos da estratosfera. Os elementais mais violentos residem na troposfera, onde eles podem facilmente descer para gritar como os seres materiais que estão lá embaixo. Alguns dos elementais mais enigmáticos se movem para a ionosfera ou exosfera, onde é mais fácil de acessar as paisagens estranhas da Umbra Profunda.

Na Umbra, os elementais do ar preferem o Reino Etéreo. Eles também gostam de “se alinhar” pelo Vento Umbral.

Correspondentes Espirituais: Elementais do Ar representam os ventos e o ar em todas as suas manifestações: tempestades, brisas, furacões e tornados. Em um nível mais abstrato, eles também representam a fala e certos aspectos do pensamento racional.

Correspondentes Materiais: Prata, círculos, instrumentos relacionados a vento.

Cultura de Dons: Elementais do Ar podem ensinar Dons relacionados a criação, manipulação e controle dos ventos e do céu.

Tabus: Elementais do Ar não podem violar os domínios de outros elementais. Eles não podem viajar por baixo da superfície da água ou nas profundezas da terra.

Atitude: Os Elementais do Ar adoram conversar, mas desprezam seus inferiores (o que constitui praticamente tudo o que não for um Elemental do Ar). Eles odeiam ser perturbados, então é melhor que os conjuradores sejam interessantes, serviais ou ambos. A vingança de um Elemental do Ar irritado pode tomar um grande número de formas, de uma repentina lufada de vento que rasga roupas e derruba itens das mãos até um ataque direto.

Chiminage: Conversa, e muita conversa, e sempre sobre a majestade do elemental é um bom modo de começar. Elementais do Ar adoram elogios, isso, junto com música, irá acalmar um elemental nervoso.

Terra

Força de Vontade 10, Fúria 4, Gnose 5, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Materializar, Reformar, Umbramoto

Imagem: Elementais da terra tendem a assumir formas grandes e massivas que se assemelham vagamente com rochas entalhadas, cravejadas por quartzo e outros minerais. Alguns elementais da terra mais sofisticados assumem a forma de estátuas de mármore ou de outras coisas do gênero. A maioria dos elementais da terra fala com vozes murmurantes, ásperas (nas raras ocasiões em que resolvem conversar).

História: Os elementais da terra são os primogênitos de Gaia, a fundação utilizada por ela para erguer o resto do mundo. Se isso é verdade ou não, não se sabe, mas os elementais da terra são certamente mais antigos do que se possa compreender. Eles lembram-se

das Eras muito antes do Impergium e seus registros fósseis são sua leitura.

Habitat: Elementais da terra preferem a Penumbra a Umbra (que é muito aberta para as criaturas agorafóbicas). Eles preferem residir nas profundezas da crosta terrestre ou no manto, em rochas que nunca conheceram o toque de uma broca ou escavadeiras. Em eras passadas, os elementais da terra viviam próximos à superfície da terra e costumavam auxiliar as Raças Metamórficas; agora, entretanto, eles estão distantes e são praticamente impossíveis de serem encontrados.

Correspondentes Espirituais: Os elementais da terra representam os “ossos” da própria terra: as rochas, montanhas, colinas e minerais. Eles demoram para se enfurecer, mas são devastadores ao fazê-lo; manifestações dessa fúria assumem a forma de terremotos e deslizamentos de rochas.

Correspondentes Materiais: Jóias, pedras, ossos, colheitas.

Cultura de Dons: Elementais da terra podem ensinar qualquer Dom envolvendo o controle ou transformação da terra, solo, rochas, minerais ou algo similar.

Tabus: Elementais da terra devem sempre permanecer em contato com a terra. Eles perdem 5 pontos de Essência por turno quando não estão encostando no solo.

Atitude: Ainda mais que os outros elementais, os elementais da terra tendem a ser grosseiros e distantes. Eles estão ocupados enfrentando os outros elementais (mantendo os furiosos elementais do fogo emprisionados abaixo da camada da terra, mantendo os continentes a salvo dos oceanos ferozes) e têm pouco tempo para os afazeres dos seres menores. Até mesmo os assuntos da Tríade parecem ser uma pequena consequência para eles, os elementais da terra já viram bastante de tais conflitos.

Chiminage: Elementais da terra tendem a ser mais receptivos a pedidos de ajuda contra outros elementais, que continuamente acertam as rochas com suas energias. Eles também sofrem com as depredações causadas pelo desenvolvimento humano, assim qualquer plano para parar uma mineração, escavação ou desmatamento irá encontrar um aliado nesses elementais.

Fogo

Força de Vontade 5, Fúria 10, Gnose 5, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada (chamas), Criar Chamas, Materializar, Reformar.

Imagem: Elementais do fogo podem ser assustadores. Eles aparecem como colunas vibrantes, paredes ou bolas de fogo, normalmente com faces demoníacas em meio às chamas. Eles podem aparecer também como versões flamejantes de humanos ou animais. A cor e intensidade das chamas alteram, dependendo do humor e poder do elemental.

História: Elementais do fogo são os primogênitos de Gaia, como a força condutora que moldou o resto do

mundo. Eles são a incorporação do princípio da vida e do crescimento. Eles queimam o velho para que o novo possa surgir, e eles moldam a matéria do mundo em novos e refinados elementos. Os elementais do fogo são grandes crentes da justiça e da lealdade, e por isso eles majestosamente ensinaram o segredo do fogo aos primeiros humanos, para que eles tivessem uma chance contra todas as outras criaturas do mundo. Eles mantêm os poderes da morte e da escuridão à distancia e estão sempre vigilantes contra os vampiros e outros horrores que espreitam nas sombras.

Habitat: Elementais do fogo perambulam pela Umbra como bem entendem. Eles são comuns especialmente no Reino Etéreo, na corte do Sol. Porém, eles podem ser encontrados em qualquer lugar. No mundo material, os elementais do fogo mais poderosos são mantidos aprisionados pela crosta da Terra, guardados pelos elementais da terra que temem que eles rompam a superfície e liberem os Dias Finais.

Correspondentes Espirituais: Chamas de todos os tipos; paixão; fúria; mudança.

Correspondentes Materiais: Chamas, rochas ígneas, gemas, gasolina, nitroglicerina, cinzas, fumaça.

Cultura de Dons: Elementais do fogo podem ensinar qualquer Dom relacionado com a geração ou controle do fogo e do calor.

Tabus: Elementais do fogo não podem caminhar sobre ou próximo da água ou dos elementais da água.

Atitude: Elementais do fogo tendem a ser amistosos, mas passionais a ponto da loucura. Eles amam vibrar e dançar e incendiar coisas ao seu redor. Eles tentarão por fogo em uma criatura viva, inconscientes de que esse tipo de coisa machuca. Geralmente, elementais do fogo são amistosos — algumas vezes mais do que o necessário — e bem dispostos a conjurações.

Chiminage: Elementais do fogo gostam de combustíveis. Quanto melhor algo queima, mais satisfeitos eles ficam.

Água

Força de Vontade 6, Fúria 4, Gnose 10, Essência 30

Encantos: Sentido de Orientação, Purificar os Domínios Sombrios, Inundação, Curar, Materializar, Reformar.

Imagem: Elementais da água podem aparecer como poças d'água disformes, como quedas d'água, como um géiser ou ainda como águas-vivas. Eles podem também se moldar em versões aquáticas de pessoas ou animais.

História: Elementais da água são os primeiros filhos de Gaia. Eles são a substância primordial, de onde emergiu a vida. Tudo vem da água e para a água tudo retorna. Criaturas vivas são criadas primariamente a partir da água que alimenta e dá a vida. Onde não existe água, a vida não pode existir, assim Gaia não pode existir.

Habitat: Elementais da água existem na Umbra onde quer que grandes corpos d'água estejam presentes. Eles acham mais fácil existir no mundo material do que

a maioria dos outros elementais; afinal de contas, os oceanos cobrem a maior parte do planeta, e existem vários lugares nas profundezas onde eles podem se juntar e navegar livremente.

Correspondentes Espirituais: Elementais da água representam a água em todas suas formas, de uma garoa revigorante até um tsunami violento. Em um nível mais abstrato, eles representam pensamentos intuitivos.

Correspondentes Materiais: Água e coisas providas da água (conchas do mar, estrelas-do-mar, algas marinhas).

Cultura de Dons: Elementais da água podem ensinar Dons relacionados à criação, manipulação e controle de água, lagos, rios e dos oceanos.

Tabus: Elementais da água não podem deixar seu elemento.

Atitude: Elementais da água são instáveis e mutáveis, apesar de não serem tão inconstantes como os elementais do ar. A disposição de um elemental da água depende imensamente da condição de seu lar, de seu corpo d'água. Um corpo d'água doente cria uma criatura amarga. Elementais da água desprezam poluição e são mais prováveis de auxiliar os Fera que quiserem ajudar a dar um basta nos poluidores.

Chiminage: Elementais da água preferem pedidos simples e honestos a jogos de palavras. Eles também apreciam as expressões da dança. Eles aceitam o pagamento arremessado em seu corpo d'água apropriado, mas preferem muito mais pagamentos biodegradáveis.

Metal

Força de Vontade 10, Fúria 5, Gnose 4, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Rajada (projéteis), Materializar, Reformar.

Imagem: Elementais do metal podem assumir várias formas. Alguns aparecem como brilhantes estátuas de qualquer que seja o metal que representam. Outros aparecem como armaduras animadas, enquanto outros assumem a formas de seres robóticos unidos com parafusos, cravos e grampos.

História: Os elementais do metal são considerados entre os elementais mais novos no Ocidente, apesar de que os metamorfos do Oriente há muito reconhecem e negociam com os elementais do metal, considerando-os iguais aos outros elementais. Elementais do metal se consideram os progenitores da civilização humana, e os senhores do progresso e do avanço. Dessa forma, eles possuem laços com a Weaver. Eles não perdoam a devassa destruição do meio ambiente causado pela Wyrn, mas, diferentemente dos outros elementais, eles entendem que a face de Gaia pode ser alterada em nome do progresso e da melhoria de todas Suas criaturas.

Habitat: Seja no mundo material ou na Umbra, os elementais do metal residem nos metais naturais ou modificados. Eles preferem itens bem fabricados: espadas bem feitas, estátuas, e coisas assim.

Correspondentes Espirituais: Elementais do metal representam metais de todos os tempos, sejam naturais

ou ligas de metais. Eles também representam os modos da civilização, da indústria e do progresso. Alguns representam dinheiro e moedas.

Correspondentes Materiais: Depósitos de metal, lâminas, ferramentas, dinheiro, música industrial.

Cultura de Dons: Elementais do metal podem ensinar Dons relacionados com a criação, manipulação e controle de metais.

Tabus: Já que seus objetivos diferem dos de seus companheiros, elementais do metal não podem se associar, ou nem mesmo confrontar, os outros antigos elementais (ar, terra, água e fogo).

Atitude: Elementais do metal falam diretamente e francamente, mas são bons em barganhas. Os conjuradores que invocam um elemental do metal devem estar preparados para discutir, saber exatamente o que deseja e não desperdiçar o tempo do elemental.

Chiminage: Elementais do metal tipicamente pedem favores tangíveis, e gostam das coisas bem explicadas. Eles gostam de novas tecnologias, barulhos altos, e alguns aceitam até pagamento em dinheiro (o que eles fazem com o dinheiro não se sabe, mas alguns lobisomens têm teorias que essa quantia de dinheiro garante status entre a tribo).

Novos Elementais

Nos Últimos Dias, muitos novos elementais apareceram no mundo. Muitos metamorfos temem essas criaturas, dizendo que elas são personificações da corrupção da Wyrn. Outros dizem que eles são simplesmente reflexos da natureza mutante de Gaia. De qualquer forma, essas criaturas são poderosos aliados — ou inimigos incansáveis.

Plástico

Força de Vontade 8, Fúria 6, Gnose 5, Essência 19

Encantos: Armadura, Materializar, Reformar, Metamorfose, Estática Espiritual

Imagem: Comumente, elementais do plástico assumem a forma de uma mistura de produtos plásticos em uma forma aproximadamente humanóide. Alguns elementais mais sofisticados parecem como enormes bonecos, completos com acessórios de plásticos, como armas e equipamentos.

História: Elementais do plástico não estão por aí há muito tempo, mas sua população sofreu um crescimento absurdo desde os anos 50. Desde então, eles conquistaram vários domínios na Penumbra para seu povo. Devido a seu status dentre os elementais ser muito baixo e por possuírem uma resistência aos venenos da Wyrn, eles são geralmente empurrados para áreas maculadas pela Wyrn.

Habitat: Elementais do plástico habitam domínios na Penumbra ao redor de plantas manufaturadas, lixões, lojas de departamentos e lojas de brinquedos. Como mencionado, eles formam comunidades em zonas maculadas pela Wyrn, uma vez que eles são muito resistentes à corrupção ou destruição pelas energias da

Wyrn. Duros e adaptáveis, elementais do plástico podem viver praticamente em qualquer lugar. No mundo material eles podem viver nas proximidades de qualquer plástico, mas os primeiros alvos são os bonecos de brinquedo.

Correspondentes Espirituais: Elementais do plástico representam plásticos. Eles também representam modernismo e adaptabilidade.

Correspondentes Materiais: Praticamente todo item de plástico pode auxiliar a invocar um desses elementais sedentos por agradar.

Cultura de Dons: A maioria dos Dons de plástico são bastante estranhos, mas um elemental do plástico pode ensinar alguns truques envolvendo criação e modelagem; Remodelar Objeto é um dos exemplos.

Tabus: Um pouco sem confiança, os elementais do plástico não tentam enfrentar diretamente seus adversários. Eles não confrontarão qualquer servos da Weaver ou outros elementais.

Atitude: Elementais do plástico tendem a ignorar os feitos do mundo espiritual. Eles estão mais interessados nos avanços científicos do mundo material. Eles são criaturas amistosas e não querem nada além de provar o seu valor. Elementais do plástico gostam das crianças humanas, que brincam com bonecos e os tratam com carinho. Uma missão para proteger ou resgatar uma criança irá provavelmente atrair a atenção dessas criaturas, que irão assumir formas de bonecos e viajar “para o infinito e além” em busca do que é correto.

Chiminage: Mais do que qualquer outra coisa, elementais do plástico querem ser tratados com respeito. Eles sentem que suas contribuições ao mundo foram menosprezadas, particularmente pelos arrogantes elementais da água e da terra que os olham com desprezo. Elementais do plástico são bem abertos a realizarem favores para metamorfos em troca de consideração.

Elettricidade

Força de Vontade 6, Fúria 7, Gnose 5, Essência 18

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada (Raios), Controle de Sistemas Elétricos, Materializar, Reformar, Curto Circuito

Imagem: Elementais da eletricidade assumem a forma de bolas, muralhas ou arcos de eletricidade estática. Algumas vezes eles assumem formas quase humanas, mas isso é raro.

História: Elementais da eletricidade apareceram pela primeira vez no final do século XVIII, quando o poder da eletricidade começou a ser sujeito de experimentos. Eles multiplicaram rapidamente nos séculos XIX e XX; agora, no século XXI eles estão por todos os lugares.

Habitat: No mundo material, os elementais da eletricidade residem em meio aos circuitos e sistemas de computadores. Na Umbra, eles vivem na Cicatriz, no Reino Cibernético, e nas terras dos Andarilhos do Asfalto, dentre outros lugares.

Correspondentes Espirituais: Elementais da eletricidade representam eletricidade; eles também representam progresso e a espada da ciência de Dâmocles.

Correspondentes Materiais: Circuitos, ímãs, dinamos, turbinas e outros lugares onde eletricidade é criada ou conduzida.

Cultura de Dons: Elementais da eletricidade podem ensinar Dons relacionados com a criação, manipulação e controle da eletricidade e de maquinário.

Tabus: Elementais de eletricidade devem permanecer próximos de uma fonte de energia o tempo todo. Eles podem ser aterrados e sofrerem curtos-circuitos se forçados em superfícies não condutoras.

Atitude: As atitudes e comportamentos dos elementais da eletricidade são caprichosos e inescrutáveis. Eles tendem a possuir personalidades obsessivas e desejos insanos. Eles não hesitarão em eletrocutar alguém apenas por olhar para eles de maneira divertida.

Chiminage: Elementais da eletricidade gostam de ser transformados em fetiches, particularmente aqueles poderosos e destrutivos, que mostram todo o seu “poder”. Eles também apreciam tributos em materiais condutíveis, como metais ferrosos.

Vidro

Força de Vontade 4, Fúria 7, Gnose 7, Essência 18

Encantos: Rajada (Estilhaços de Vidro), Materializar, Estilhaçar Vidro

Imagem: Elementais do vidro podem ser bonitos ou abomináveis, dependendo do elemental em questão. Alguns assumem a forma de belíssimas esculturas de vitrais. Outros assumem a forma de irregulares e dentadas caricaturas de criaturas vivas, feitas a partir de incontáveis farpas de vidro.

História: Elementais do vidro estão entre os primeiros novos elementais a aparecerem, já que eles começaram a surgir na Renascença. Originalmente eles se consideraram um avanço superior ao elemental da terra, mas a rejeição grosseira de seus supostos “parentes” deixou neles uma marca em seu ombro. Agora eles tentam provar sua superioridade para os outros elementais, e não hesitarão em fazer alianças para servir o seu propósito.

Habitat: Elementais do vidro residem em suas contrapartes materiais e espirituais de seu elemento. Milhares residem no Reino Cibernético e na Terra Natal dos Andarilhos do Asfalto.

Correspondentes Espirituais: Elementais do vidro representam seu elemento. Eles também representam as barreiras tangíveis, mas transparentes, do pensamento e da ação como preconceitos, neuroses e fobias.

Correspondentes Materiais: Criações de vitrais, particularmente obras-primas.

Cultura de Dons: Elementais do vidro conhecem Dons afiliados com seu elemento. Muitos também conhecem Dons relacionados a janelas (através do

espaço, tempo etc) ou outros portais.

Tabus: Elementais do vidro são amistosos com os Andarilhos do Asfalto, a primeira tribo a dá-los o devido respeito. Eles não irão atacar os Andarilhos do Asfalto, independente da provocação.

Atitude: Como mencionado, elementais do vidro têm uma marca em seu ombro como status no panteão dos elementais. Diferentemente dos elementais do plástico, os elementais do vidro são neuróticos, delicados, temperamentais e extremamente cruéis quando atormentados.

Chiminage: Trabalhos de arte, particularmente criações em vidro, agradam as sensibilidades estéticas dos elementais do vidro. Lisonjeio também é efetivo. Conjuradores devem ter em mente a natureza sensível desses seres. Uma palavra errada ou um leve deslize pode levar um elemental de vidro a atacar.

Elementais Malditos

• Hoglings (Poluição)

Força de Vontade 3, Fúria 8, Gnose 7, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Influência Maléfica, Sufocar*, Criar Vento, Materializar, Possessão, Reformar, Levitação.

• Furmlings (Chamas Tóxicas)

Força de Vontade 5, Fúria 9, Gnose 5, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada (Chamas Tóxicas), Influência Maléfica, Criar Chamas, Materializar, Possessão, Reformar.

• H'rugglings (Borra)

Força de Vontade 9, Fúria 4, Gnose 5, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada (Esgoto), Influência Maléfica, Materializar, Possessão, Reformar, Umbramoto.

• Wakshaani (Toxina)

Força de Vontade 3, Fúria 7, Gnose 7, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Rajada (Toxina), Influência Maléfica, Inundação, Materializar, Possessão, Reformar.

Imagem: Elementais Malditos são versões corruptas dos quatro elementais clássicos. Elementais da Poluição (Ar) aparecem como nuvens fedidas e nocivas de fumaça tóxica. Os elementais da Chama Tóxica (Fogo) aparecem como horripilantes cadáveres carbonizados em chamas tóxicas verdes. Os elementais da Borra (Terra) aparecem como bolhas de piche, esgoto ou lodo. Já os elementais da Toxina (Água) aparecem como poças ácidas de veneno corrosivo.

História: Elementais Malditos são criados a partir da corrupção dos elementais de Gaia. É dito que eles começaram a surgir após a industrialização em massa do planeta e a criação dos processos da Pentex, apesar de que alguns manuscritos ocultos como o famigerado *Chronicles of the Black Labyrinth* indicam que eles possam ter surgido muito antes.

Habitat: No mundo material, elementais Malditos assombram fábricas, lixões, caerns dos Espirais Negra e outros lugares imundos e maculados. Na Umbra,

elementais Malditos residem na Cicatriz, Malfeas e em vários Domínios Sombrios.

Correspondentes Espirituais: Elementais Malditos representam as forças que eles devoraram na paisagem natural. Eles também representam poluição espiritual

Correspondentes Materiais: Imundície de todo o tipo.

Cultura de Dons: Elementais Malditos podem ensinar Dons dos Dançarinos da Espiral Negra.

Tabus: Elementais Malditos não podem sobreviver ao toque de elementos completamente puros que se opõem a sua natureza. Um elemental da poluição grita e foge se soprado por uma brisa livre de qualquer poluição, um elemental da borra dissolve se imerso em água completamente pura, e assim por diante. Porém, graças à sempre presente humanidade, existem poucos exemplos completamente puros de elementos deixados em qualquer lugar próximo da civilização humana, assim os elementais Malditos estão relativamente livres para ir onde bem quiserem.

Atitude: Todos os elementais Malditos vivem para macular a paisagem de Gaia e destruir suas criaturas, tanto espíritos quanto seres materiais. Elementais da chama tóxica tendem a ser mais raivosos e violentos, elementais da borra tendem a ser tiranos, os elementais da poluição normalmente são profanos e condescendentes e os elementais da toxina são sutis e perturbadores.

Chiminage: Elementais Malditos sempre exigem destruição do mundo natural como pagamento por seus serviços.

Espíritos da Lua

Luna há muito tempo é um símbolo de fertilidade, dessa maneira ela possui uma grande ninhada afiliada com ela. Devido aos Garou possuírem fortes laços com a Lua, eles ocasionalmente interagem com vários membros da ninhada de Luna. Os mais comuns desses espíritos são os Lunas (veja **Lobisomem: o Apocalipse**), mas muitos outros existem, de Gafflings até Incarnae.

Sombra da Lua

Força de Vontade 3 (7 sob a lua nova), Fúria 3 (7 sob a lua cheia), Gnose 3 (7 sob a meia lua), Essência 15

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Reformar, Metamorfose

Imagem: As contrapartes negras dos Lunas, as Sombras da Lua aparecem como silhuetas escuras das criaturas terrestres. Eles podem alterar sua forma para um reflexo sombrio de tudo aquilo que eles desejarem. Eles se comunicam através de telepatia empática, compartilhando suas emoções.

História: Sombras da Lua são presentes de Luna a seus seguidores. Toda criatura afiliada com Luna possui uma Sombra de Lua, como um tipo de “anjo da guarda”. Essas criaturas não se fazem conhecidas por seus postos, a não ser que sejam chamadas por Luna para ajudar.

Habitat: Sombras da Lua vivem no lado escuro da

lua, em uma área fria, escura de calmas sombras azuis.

Correspondentes Espirituais: Sombras da Lua são os anamae guardiões de Luna.

Correspondentes Materiais: Roupas escuras e papel, incenso, música calma, sombras providas de uma luz fosforescente.

Cultura de Dons: Sombras da Lua ensinam Dons afiliados com a lua e com escuridão.

Tabus: Luz forte é nociva às Sombras da Lua, levando-as a entrar em Modorra.

Atitude: Sombras da Lua são amistosas aos lobisomens e a qualquer outro ser que seja parcial à Lua; eles são menos amistosos aos Mokolé e Rokea, e indiferentes aos Nuwisha, Ananasi e Corax.

Chiminage: Sombras da Lua podem ser unidos através de pactos pessoais, de uma maneira similar ao Anamae do Unicórnio. Eles podem ser solicitados simplesmente chamando a Luna. Eles nunca entram em fetiches, e um metamorfo que forçar um deles em um fetiche se torna um inimigo de Luna.

Espíritos da Wyld

Como o princípio da criação, a Wyld possui uma vasta ninhada. Entretanto, as crias da Wyld não parecem possuir um senso de unidade ou propósito característico nas outras ninhadas espirituais. Interagir com um espírito da Wyld não afeta pactos com espíritos similares. As criaturas da Wyld são simplesmente uma mistura bizarra de um grande número de criaturas sem relação alguma.

Mesmo sendo os Garou e outros metamorfos parcialmente da Wyld, eles devem lidar cautelosamente com os servos da Wyld. A Wyld personifica criação, mas também caos e possibilidade — até as horríveis possibilidades. Interagir com os espíritos da Wyld é como tentar lidar com um asilo insano de semideuses. Ainda assim, quando se combate a Wyrms, algumas vezes tudo o que resta é correr para os estranhos filhos da Wyld para pedir ajuda.

Malleon

Força de Vontade 8, Fúria 7, Gnose 6, Essência 21

Encantos: Sentido de Orientação, Romper a Realidade, Materializar, Reformar, Metamorfose

Imagem: Praticamente qualquer coisa; malleons estão constantemente mudando sua forma, criando e alterando suas patas, garras, cabeças, tentáculos, pseudópodes e qualquer outra coisa. Eles mudam até mesmo de tamanho, de gigantescos para minúsculos e novamente gigantescos em questão de segundos.

História: Assim como muitas outras criaturas da Wyld, malleons não possuem uma “história”; eles simplesmente estão e sempre estiveram por aí. É impossível traçar exatamente quando eles foram criados pela Wyld, ou talvez tornaram-se como são hoje a partir de um outro espírito.

Habitat: Malleons tendem a ficar na Umbra Profunda ou nos Alcances da Wyld no Reino Etéreo.

Algumas vezes eles vão até o Fluxo. Porém, eles podem ser encontrados em qualquer lugar da Umbra Profunda ou Média.

Correspondentes Espirituais: Os Malleons representam caos e loucura, assim como eles representam qualquer outra coisa.

Correspondentes Materiais: Nenhum

Cultura de Dons: Malleons podem ensinar Dons de mudança, disfarce, alteração da mente e ilusão.

Tabus: Malleons temem a Teia Padrão e não irão se aproximar dos reinos ligados a ela.

Atitude: Para os padrões terrestres, malleons são insanos. Eles podem ir de amigáveis a hostis em instantes. Eles são grandes trapaceiros e gostam de pregar peças nos sérios e antipáticos seres materiais. Participar de seus truques pode fazer você ficar do lado de um malleon, ou pode te matar.

Chiminage: Malleons não praticam o chiminage *em si*, uma vez que eles não se importam em honrar os pactos que fazem. Eles podem até fazer um favor para um metamorfo, desde que soe interessante o suficiente.

Fios de Cor

Força de Vontade 10, Fúria 1, Gnose 9, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Reformar, Intangibilidade*

Imagem: Fios de Cor aparecem como pequenos e enrolados cadarços ou hélices de cor. Alguns possuem uma cor, enquanto outros piscam rapidamente entre tons. Eles quicam, flutuam, giram e geralmente parecem como algo saído dos desenhos infantis.

História: Os Fios de Cor aparentemente sempre estiveram por aí, desde os primeiros dias da Umbra. Assim como a maioria dos espíritos da Wyld, eles aparentemente não possuem nenhum propósito além de simplesmente existir.

Habitat: Qualquer lugar na Umbra, exceto as terras dominadas pela Weaver ou Wyrms.

Correspondentes Espirituais: Nenhum, de verdade.

Correspondentes Materiais: Fios de Cor parecem possuir uma conexão espiritual com as cores brilhantes, e sempre mutáveis, como aquelas emitidas por um prisma, apesar de que eles não reagem abertamente a qualquer um carregando tal aparato.

Cultura de Dons: Fios de Cor não ensinam Dons.

Tabus: Nenhum conhecido.

Atitude: Diferentemente dos mais perigosos de sua raça, fios de cor parecem ser brincalhões. Eles rodopiam ao redor de viajantes, amarram a si mesmo em seus pêlos e fazem outras manobras brincalhonas consigo mesmo. Algumas vezes eles passam de uma orelha para a outra dos viajantes ou os desafiam a pegá-los ou a brincar de esconde-esconde.

Chiminage: Fios de Cor algumas vezes se dispõem a agir como guias Umbrais. Ocasionalmente eles levarão

você até onde você precisa ir. Mas, assim como a maioria dos seres da Wyld, eles não praticam chiminage para tal feito.

Inimigos

Malditos dos Sonhos

Força de Vontade 6, Fúria 3, Gnose 9, Essência 18

Encantos: Sentido de Orientação, Corrupção, Jornada aos Sonhos*, Odor Neutro*, Reformar

Imagem: Malditos dos Sonhos são apropriadamente assustadores em suas formas; nenhum é igual a outro. Eles tendem a personificar os medos irracionais ou figuras dos sonhos de sua última presa, tais como homens sem vozes ou sem faces, memórias da infância ou insetos não naturais. Alguns, entretanto, escolhem corromper seus alvos com doçura e assumem a forma de amantes demoníacos ou succubi.

História: Nem todos os espíritos do pesadelo pertencem à Wyrms; medo não é inerentemente corrupto. Entretanto, esses espíritos vão um passo além do que a maioria dos espíritos do pesadelo, ativamente usando os medos de suas vítimas e seus desejos latentes para encorajá-los a cometer atos vis no mundo material. Cada Maldito dos Sonhos anteriormente era um espírito do sonho ou do pesadelo “não corrupto”, mas que caiu a serviço da Wyrms.

Habitat: Quimeras

Correspondentes Espirituais: Como todos os Malditos, os Malditos dos Sonhos são espíritos da corrupção e das emoções destrutivas. Em particular, eles estão associados com medo e desejos vergonhosos.

Correspondentes Materiais: Espelhos, em especial os quebrados, chamam a atenção dos Malditos dos Sonhos. Eles também se interessam em lençóis ensopados com o suor de um sonhador aterrorizado.

Cultura de Dons: Malditos dos Sonhos ensinam Dons apenas aos Dançarinos da Espiral Negra; eles ensinam Dons de medo e ilusão como Aterrorizar ou Doppelganger.

Tabus: Malditos dos Sonhos são mortalmente aterrorizados com o momento em que suas vítimas acordam e tentam fugir sempre que seu alvo pisca ou começa a perceber que está sonhando.

Atitude: Malditos dos Sonhos são bastante escorregadios, sempre tentando forçar seus caminhos nas psiques dos outros. Eles saboreiam a conquista do emocional acima de tudo, mas fogem de alvos que são mais fortes do que eles. Eles odeiam os metamorfos de Gaia, mas preferem atacá-los sutilmente, um Maldito dos Sonhos não irá revelar sua verdadeira natureza se isso o ajudar.

Chiminage: É dito que os Dançarinos da Espiral Negra agradam os Malditos dos Sonhos guiando os espíritos dos inocentes desacordados, algo que os Malditos prezam acima das outras vítimas.





Capítulo Quatro: Narrando na Umbra

Uma das características mais divertidas de **Lobisomem: O Apocalipse** é o fato de ele poder abordar tantas histórias e gêneros. As crônicas podem incorporar qualquer coisa desde o matar-e-pilhar de uma ação/aventura até a odisséia transformadora de uma profunda descoberta espiritual. É claro, quando a característica principal dos personagens é transformar-se em uma máquina de matar de dois metros de altura, com força e resistência sobre-humanas, fica fácil se esquecer de que as Raças Metamórficas também são seres de espírito, tanto quanto são de matéria.

Assim sendo, histórias envolvendo as outras habilidades inatas dos Garou, como atravessar a Umbra, por exemplo, têm o potencial de serem muito especiais. Ao interagir com os bizarros moradores e paisagens da Umbra, os jogadores e narradores têm a oportunidade de deixar para trás as cidades mundanas e as infestações mecânicas do Mundo das Trevas. Na Umbra, os Garou podem realmente vivenciar seu potencial em se tornarem criaturas lendárias.

A Regra de Prata

Ao conduzir histórias Umbrais, a aplicação de uma regra pode fazer a diferença entre uma maravilha e a chata normalidade. Esta regra, que pode ser nomeada como a Regra de Prata, é simples assim: **Faça as viagens na Umbra especiais.** A Umbra é um lugar especial. É a conexão dos Garou com Gaia e a fonte principal de seu

poder mágico. É a melhor parte de seu mundo, uma parte de onde eles muitas vezes são tragicamente desconectados. A Umbra não deve ser um sistema de trânsito livre ou uma espécie de adega conveniente para a qual os personagens podem saltar para se esconder quando ameaçados. Quando a Umbra se torna apenas mais uma arma no arsenal sobrenatural do personagem, que pode ser sacada e descartada sem pensar, como qualquer arma de fogo, muito do ambiente único de Lobisomem se perde.

No mundo real, viagens espirituais e visões ritualísticas tinham uma importante função cultural para as tribos que as praticavam; elas eram cerimônias solenes, não algo feito por puro capricho. Como Narrador, você tem todo o direito de perguntar a personagens em viagens espirituais o que eles pretendem conseguir entrando no mundo espiritual. Personagens interessados em “apenas passar o tempo” provavelmente não possuem ainda a formação mental necessária para alcançar a Umbra, em primeiro lugar.

Técnicas para Narrativas Umbrais

Quando estiver baseando uma história em um cenário Umbral, o Narrador deve usar técnicas adequadas de descrição e criação de clima para fazer com

que o lugar pareça diferente das aventuras mais mundanas. Uma investida à Umbra deve soar como uma diversão excitante e não como a mesma coisa de sempre. A seguir, temos algumas dicas para ajudá-lo nisso.

O mundo Umbral é geralmente percebido como sendo mais vibrante e colorido do que o estagnado e pálido mundo físico. Os narradores devem presentear os jogadores com diversidades de cores, sons e odores que eles simplesmente não experimentam no Mundo das Trevas. O que não significa dizer que todas as paisagens Umbrais são uma versão espiritual das camisas do Gratefull Dead, apenas significa que mesmo o personagem mais cínico experimenta uma pontada de satisfação ao perceber o quão azul o céu é ou o quão fresco é o aroma da grama etc. Visualmente, a Umbra tem textura, objetos ficam mais afiados ou mais ásperos aos olhos; o preto fica mais escuro, profundo, enquanto o branco fica quase luminescente; vermelhos parecem estar sangrando enquanto os cinzas parecem frios como pedras. Essa textura funciona tanto para o mal quanto para o bem, é claro. E uma área dominada pela mácula da Wyrn vai parecer a mais vibrante, agressivamente venenosa, parte da Umbra. Boa ou má, a Umbra não deve nunca parecer pálida.

A Umbra é composta por coisas espirituais, efêmera, que são parte vivente de Gaia. Sendo assim, objetos inanimados no mundo material podem ser imbuídos com vida e consciência na Umbra. Bem parecido com *Alice no País das Maravilhas*, objetos como árvores, pedras, aparelhos mecânicos e coisas do gênero podem se mover, falar, ou mesmo demonstrar traços de personalidade, tudo ao desejo do Narrador. Ainda como em *Alice no País das Maravilhas*, as leis que um reino ou uma criatura seguem não precisam fazer nenhum sentido para os seres materiais.

Viagens Umbrais se parecem com um sonho, tanto quanto com uma viagem no mundo material. Na verdade, muitas viagens Umbrais acontecem na forma de sonhos. Se você se lembra de algum sonho seu, sabe que distorções de tempo e espaço são comuns. Por exemplo, uma cena pode simplesmente se transformar em outra sem nenhum aviso ou os personagens podem simplesmente... aparecer em algum lugar, só porque é lá onde eles deveriam estar naquele momento.

Algumas vezes, efeitos cinestésicos acontecem. Os Metamorfs podem cheirar cores, ver sons ou saborear música. Mais uma vez, apesar da Umbra não dever ser encarada como um rústico equivalente a uma viagem de ácido de Oliver Stone, uma leve aplicação de tais efeitos pode ser útil para deixar claro sobre o quão misteriosa a Umbra pode ser.

Metamorfs ficam mais à vontade na Umbra do que a maioria dos seres materiais, mas o lugar nunca deve ser totalmente familiar para eles. Nunca perca a oportunidade de lançar uma bola curva a jogadores que estejam se sentindo muito confortáveis nas viagens



Umbrais. A estrada não precisa levá-los ao mesmo lugar a que ela os levou na última vez... e, às vezes, coisas virtualmente inexplicáveis acontecem.

O Narrador deve estar preparado para seguir com o fluxo de jogadores espertos, que desafiem as leis “naturais” do lugar com criatividade. Por exemplo, não é inconcebível que um Garou cercado por inimigos possa ser capaz de usar o Dom Poder de Thor para criar uma fissura no chão e então saltar através dela, para um reino completamente diferente. Ou, um lobisomem pode ser capaz de escalar o mais alto carvalho de uma floresta Umbral e então, depois de mudar para a forma de lobo, saltar de sua copa direto para os Reinos Etéreos, acima das nuvens. Um Theurge esperto que vença uma competição de Enigmas com um espírito da água pode até mesmo ser capaz de fazer o rio espiritual onde o espírito mora correr ao contrário por uma cena.

Como um “Advogado do Diabo”, porém, atente para o seguinte: lembre-se de que você está lidando com jogadores reais, que precisam de alguma estrutura de apoio para interpretar suas partes em uma história divertida. Estranhezas são aceitas, na verdade encorajadas, mas uma história que se pareça mais com “Mistérios e Paixões” (título original “Naked Lunch”, de William Burroughs) que com uma busca mitológica espantará muitos bons jogadores.

Mude o ambiente da área de jogo. Por exemplo, ilumine o lugar com luz de velas ao invés de apenas acender as luzes. Queime incensos, coloque uma música misteriosa ao invés do tecno/trash/punk/metal que vocês costumam ouvir quando a matilha vai chutar uns traseiros. Decrete que todas as interações Umbrais sejam decididas com interpretação, sem rolagem de dados.

Interpretando Espíritos

Do mesmo modo, as interações com espíritos devem ser diferentes das interações com seres materiais. Um Garou que converse com um Totem, Incarna ou Maldito, deve sentir que está conversando com alguma coisa... não parecida consigo mesmo, com um ser humano, animal ou outro habitante qualquer do mundo material.

Um espírito é normalmente a manifestação de uma idéia, coisa ou conceito e seus atos devem refletir esta concepção acima de qualquer coisa, algumas vezes, de forma que possa parecer fanática ou mesmo assustadora, para os mais limitados seres do mundo material. Por exemplo, ao interpretar um espírito da guerra, o narrador deve se lembrar de que cada fibra daquele ser está devotado a perseguir a guerra. Ele literalmente não tem outro propósito. Espíritos da mesma área ainda têm personalidades próprias – guerra pode encorpar tudo desde um bárbaro sanguinário até pilotos de caça ou veteranos fatigados – mas o espírito vai seguir sua especialidade com tanta devoção que pode parecer completamente assustador para seres pouco acostumados. Um garou que procure um espírito da guerra procurando por ajuda para construir um caern, por exemplo, pode ficar muito decepcionado.

Ao interpretar espíritos, o Narrador pode querer pegar algumas dicas com “As Leis da Robótica” de Isaac Asimov. Estas leis são programações inatas às quais todos os robôs de Asimov estão submetidos. Eles podiam encontrar formas inteligentes de realizar tarefas que desafiassem a programação, mas não poderiam nunca conscientemente desafiar a programação de propósito.

Do mesmo modo, Narradores podem querer fazer uma lista com algumas “leis” com as quais cada espírito encontrado vai trabalhar. Ao interagir com os personagens, os espíritos vão tentar alcançar seus objetivos de acordo com essas leis. Personagens inteligentes podem descobrir estas leis e usá-las para conseguir vantagens.

Entrar e Sair

Uma forma simples de fazer as viagens Umbrais parecerem especiais é modificar ou alterar por completo as regras de entrada e saída. Narradores que sintam que os jogadores não estão com a devida mentalidade de reverência à Umbra podem decretar que a Umbra está fora de alcance. Um Roedor de Ossos cínico que não dá a mínima para o Rato ou qualquer Totem pode descobrir um dia que ele... não pode entrar na Umbra. Ele pode ser caçado por uma horda de Dançarinos da Espiral Negra e pode ficar parado, à frente de um espelho, fitando-o até seus olhos saltarem. Ele perdeu a conexão com Gaia que lhe permitia andar entre os mundos e a menos que ele ache uma forma de compensação, estará preso no Mundo das Trevas como qualquer macaco.

Da mesma forma, algumas áreas na Umbra são mais parecidas com um pesadelo do que com um lugar real. Nestes lugares, os personagens podem não ser capazes de escapar dos perigos não importa quantas superfícies refletoras existam ou quanto de Gnose eles possuem.

Não estamos sugerindo que os Narradores baguncem toda a vida dos personagens o tempo todo. Com Regra de Ouro ou sem Regra de Ouro, os jogadores têm o direito de esperar que as coisas funcionem mais ou menos iguais de jogo para jogo. Mas, o jogador que se dedica a tratar a Umbra como um lugar sagrado deve ganhar mais dele do que um jogador que apenas entra e sai da Umbra quando acha conveniente.

Tema e Clima

Tema e Cima são importantes em qualquer crônica do Mundo das Trevas, mas eles são duas vezes mais importantes em narrativas na Umbra. Uma jornada ao mundo espiritual é tanto uma exploração da alma do visitante quanto uma viagem real a algum lugar. Portanto, a forma como o personagem percebe e sente é tão importante quanto a própria paisagem “física” do ambiente.

Como mencionamos anteriormente, uma viagem Umbral não deve nunca ser considerada casual e, por isso, o Narrador deve ter em mente um tema claro ao desenvolver uma história Umbral. Deste modo, cada história deveria ser como uma jornada, com início, meio

e fim bem delineados. A idéia é que o personagem aprenda alguma coisa com suas experiências. Se ele não aprendeu nada, talvez não esteja pronto para partir ainda.

Por exemplo, o tema da história é: “os personagens devem aprender que ter muita Fúria é tão mortal quanto ter pouca”. Talvez os personagens entrem na Umbra à procura de um espírito da natureza. Ao chegar, os personagens encontram a Clareira do espírito cercada por Malditos. Os personagens se lançam à batalha, mas tamanha é a sua raiva que a energia psíquica do esforço envenena a Clareira e o espírito cai em Modorra. Os personagens precisam agora encontrar um artefato místico que acorde o espírito e esta missão os leva para o Campo da Batalha, onde eles experimentam o terror da carnificina insensata. O artefato está nas mãos de um poderoso Jagglings Umbral, mas ao invés de barganhar por ele, os personagens atacam o Jagglings tentando roubar o artefato. O Jagglings foge do Campo da Batalha, desaparecendo na Zona Nula e os personagens perdem todas as chances de recuperar o artefato. Finalmente, depois de pegar um caminho errado na volta para casa, eles se percebem presos em Erébo, como punição por sua imprudência.

Alguns temas são naturalmente dependentes do reino para qual o grupo viaja. Uma viagem ao Reino da Atrocidade está muito mais adequada a temas como culpa, violência e redenção do que uma viagem à Terra do Verão.

Para estabelecer um clima, o narrador pode usar os mesmos truques que usa para estabelecer o clima de crônicas no mundo material. No entanto, como a Umbra é quase um lugar de sonhos, ele pode ser mais espalhafatoso, pintando as imagens mentais com golpes muito mais explícitos. Por exemplo, para transmitir a selvageria de Pangea, os personagens podem testemunhar um combate sangrento entre dois titânicos dinossauros. Quando adentrando o reino natal das Fúrias Negras, eles podem ser recepcionados por um coro grego misterioso, ecoando de algum lugar nas brumas ao redor das montanhas cobertas de pinheiros. E alguns reinos, tal qual o Reino da Atrocidade, existem apenas para transmitir certos climas.

Narrando Viagens Umbrais

Uma técnica interessante que pode ser usada para transmitir o sentimento de uma viagem Umbral é mudar o cenário de acordo com o estado mental dos personagens – ou mesmo dos jogadores. Por exemplo, os personagens estão viajando através de um atalho relativamente sereno na Umbra quando passam por um espírito suspeito, possivelmente maléfico. O Ahroun da matilha, cabeça quente e imprudente, ataca o espírito gastando metade de sua Fúria no processo. O espírito foge, mas a agressividade psíquica do personagem altera a paisagem daí por diante; as árvores, antes acolhedoras, parecem agora se contorcer e sussurrar, ameaçadoramente; um vento uivante chicoteia os galhos;

farpa espinhenta agora impedem a passagem dos personagens.

Isto pode acontecer mais frequentemente quando os personagens adentram um território controlado por um determinado espírito poderoso. Quando um Jagglings ou Incarna poderoso chega à cena, toda a paisagem (que é efêmera, afinal de contas) se entorta e muda para se ajustar ao humor do espírito. Um poderoso espírito Luna pode fazer o mundo inteiro (até onde os personagens podem ver, pelo menos) emitir intensos brilhos prateados, enquanto a chegada de um Incarna Maeljin poderia fazer brotar farpas metálicas afiadas em tudo ao redor.

Presságios

Profecias, presságios e mal-agouros são a carne e o sangue da Umbra. Corvos das Tempestades mergulham dos céus para galhar avisos zombeteiros. Espíritos Gazela aparecem e desaparecem, em Clareiras distantes. As pedras falam com os personagens, avisando-os sobre a destruição eminente. Um Jagglings do Totem de um dos personagens aparece, balbuciando charadas enigmáticas. Habitantes Umbrais são perfeitos para se introduzir algum presságio em uma crônica.

Presságios são eventos que tiveram sua gênese no mundo sobrenatural (normalmente na Umbra), mas que se manifestam no mundo material. Por exemplo, considere que a história envolva um poderoso Incarna da Wyrms, servo da Corruptora, que se manifeste na forma de uma criança doente. A criatura pretende se manifestar no mundo material e espalhar a destruição. Antes que o Maldito realmente se manifeste, os personagens podem ter muitos encontros preliminares que envolvam crianças, doenças ou ambos. Todas as crianças de um orfanato podem ficar doentes de repente ou parentes antes saudáveis podem adoecer misteriosamente. Ou o personagem pode simplesmente encontrar um ninho repleto de filhotes de pássaros doentes, abandonados pela mãe para morrer.

Uma jornada Umbral, particularmente – mas não necessariamente – uma na Zona Onírica, pode revelar presságios sobre acontecimentos no mundo material, por exemplo, se algum parente de um personagem está prestes a ser assassinado, o personagem pode encontrar uma criatura similar ao assassino no Reino da Atrocidade. Ou os personagens podem descobrir uma estranha forma de Maldito na Penumbra e uma busca avançada pode levar ao vilão do mundo material.

Sequência de Sonho

Normalmente uma parte secundária das crônicas no mundo material, a técnica da sequência de sonho pode ser o pivô para personagens que desejem se aventurar na Umbra. Uma vez que a Umbra é literalmente “feita de sonhos”, é perfeitamente plausível que um personagem use seus sonhos para entrar no – ou mesmo manipular o – mundo espiritual.

Em sua forma mais básica, a técnica da sequência de sonho pode ser usada como forma padrão para

personagens acostumados com a Umbra. Lobisomens com altos níveis de Gnose podem receber presságios e agouros regularmente, explicados como uma conexão residual entre o personagem e a Umbra. Seres e lugares da Umbra podem aparecer frequentemente nos sonhos do Garou. O personagem pode presenciar uma sequência de sonho antes do início de uma história e então experimentar eventos que lembram a sequência de sonho enquanto está na Umbra, durante a história. Nesses casos, o personagem deve poder fazer testes de Enigmas para entender o sonho ou mesmo para alterar o sonho enquanto ele está acontecendo (por exemplo, para ver o que está atrás de uma porta "secreta" durante o sonho ou para escapar de uma horda de criaturas por tempo suficiente para descobrir o Maldito que as liberou).

A conexão pode se estender ainda mais. Os personagens podem alcançar a Umbra através de sonhos. Seja nos rituais de busca por visões de uma matilha ou em jornadas solo. Isto pode ser feito adentrando-se a Penumbra, depois dormindo e acessando a Zona Onírica.

O Narrador pode interpretar as viagens em sonho de duas maneiras. Ele pode simplesmente decretar que o personagem entrando na Umbra está fisicamente presente no mundo espiritual, estando sujeito a todos os riscos inerentes a tal condição. O que não é incoerente, uma vez que Metamorfs são igualmente constituídos de espírito e matéria, pode-se argumentar que, para eles, um corpo de sonho é real e tangível. E, além do mais, é impossível separar o corpo de um Garou de seu espírito.

A segunda forma de conduzir uma história baseada em sonhos seria admitir que os personagens literalmente projetam suas consciências – ou almas, usando um termo melhor – para a Zona Onírica. Essencialmente, enquanto os corpos dos lobisomens (e suas metades espirituais) permanecem no mundo físico, suas consciências criam meias-formas encarnadas na Zona Onírica, se tornando algo efêmero. Enquanto estiverem neste estado, eles não possuem acesso a suas verdadeiras formas espirituais, sendo fortalecidos apenas pela força de suas personalidades. Eles podem interagir “fisicamente” com objetos e seres ao redor, mas as regras são diferentes. Para representar esta desconexão, o personagem substitui sua Força por sua Manipulação, Destreza por Raciocínio e Vigor por Inteligência, e sua Força de Vontade temporária se torna sua Vitalidade. Assim, se um personagem se envolve numa briga com uma criatura efêmera da Zona Onírica, ele testa Raciocínio + Briga para atacar com as garras e rolar Manipulação para o dano. Se um personagem perder todos os pontos temporários de Força de Vontade, o sonho acaba e ele acorda, como se despertando de um pesadelo (potencialmente tendo sofrido um ou dois níveis de dano devido aos choques cinestésicos, à escolha do narrador), não mais perto de alcançar seus objetivos do que estava antes. Esta aproximação é um pouco mais generosa, uma vez que os riscos para os personagens são muito menores; por outro lado, pode ser muito enervante para os jogadores de personagens orientados para força física,



uma vez que eles se vêem em situações em que sua maior força foi arrancada deles.

Simbolismo

Mitos e lendas são recheados de simbolismos. Personagens e artefatos, desde as flechas de raios de Zeus ou o Cavalo de oito patas de Odin (simbolizando as alças de um caixão, e consequentemente morte), do Velo Dourado até a serpente no Jardim do Éden, todos são representações de alguma verdade ou significado maiores. Missões Umbrais são um ótimo lugar para incorporar motivos simbólicos similares, em grande parte devido à natureza maleável do mundo espiritual.

Os próprios personagens podem exibir manifestações simbólicas de suas personalidades – para o melhor ou para o pior – na Umbra. Por exemplo, um Garou com alto nível de Fúria e uma queda pela violência poderia apresentar manchas de sangue eternas em suas garras e presas quando dentro da Umbra. Um Garou com altos níveis de Gnose, Honra e Posto, poderia manifestar uma coroa dourada.

Quase todos os espíritos representam alguma coisa. A seção sobre “Correspondências Espirituais” listada junto aos espíritos neste livro descrevem algumas formas nas quais os espíritos podem desempenhar funções mais amplas. Por exemplo, ao derrotar um espírito da tempestade, talvez o personagem esteja enfrentando sua própria Fúria. Se um espírito do orvalho entra em Modorra na Umbra, talvez o mais velho e sábio dentre a seita dos personagens esteja sendo aprisionado no meio da selva.

Para outras idéias envolvendo simbolismo, pegue alguns dos trabalhos de Carl Jung ou estude uma enciclopédia de mitologia. Em particular, os itens e equipamentos usados pelas diversas divindades sempre carregam um significado simbólico junto ao seu significado literal.

Ludismo

Nos mitos, a habilidade de resolver quebra-cabeças sempre ditou a diferença entre o sucesso de um herói e um final horrível. Muitas histórias e lendas, desde Édipo e a Esfinge até O Hobbit, envolvem o uso de quebra-cabeças para derrotar inimigos difíceis de serem superados através da força bruta. Este é um motivo clássico e uma aproximação valiosa para os mitos que você e seus jogadores estão criando.

Por exemplo, os personagens podem encontrar um poderoso espírito ou Maldito cuja função é guardar um lugar, item ou ser em particular. Como Narrador, deixe bem claro aos personagens, que eles não serão capazes de derrotar este inimigo através da força física (e dê ao espírito características que apóiem essa idéia). O espírito então desafia os personagens para uma competição de ludismo. Se os personagens vencerem, o espírito vai embora, se volta contra seu protegido, adormece ou o que quer que você queira. Se perderem, alguma coisa ruim acontece.

A idéia é que a competição de quebra-cabeças se

passa na “vida real”, com os jogadores realmente tentando resolver os enigmas criados pelo narrador. Porém, a competição pode também ser resolvida através de testes resistidos de Enigmas. Cada teste bem sucedido de Enigmas do personagem poderia custar ao espírito certa quantidade de poder. Uma falha retiraria do personagem pontos temporários de Força de Vontade; se a Força de Vontade for reduzida a zero, o personagem se torna um escravo do espírito (e precisa ser resgatado por outro personagem).

Idéias para Histórias

Cada Reino Umbral possui fontes específicas ligadas a ele (veja a descrição apropriada do Reino em questão para maiores detalhes), mas a Umbra pode por si só ser palco para incontáveis histórias. Incluímos alguns exemplos de idéias para histórias abaixo.

- Um personagem com o Antecedente Ancestrais de repente percebe que não consegue contatar seus ancestrais. Quando tenta, ele recebe visões em que seus ancestrais aparecem gritando, chorando e em evidente agonia. Os personagens precisam acessar a Umbra, em uma missão para descobrir o que está causando problemas aos ancestrais e encontrar uma forma de aliviar sua maldição.

- Uma história similar envolve a distração ou sequestro do Totem espiritual dos personagens. Talvez o Totem esteja sendo corrompido por Malditos ou quem sabe tenha sido capturado por um lorde espiritual rival. Em ambas as situações, os personagens não poderão acessar seu Antecedente nem receber nenhum dos bônus concedidos por ele até que tenham libertado seu Totem.

- Um lorde entre os espíritos elementais da Penumbra local ficou louco, doente ou simplesmente desapareceu e isto está causando um desastre no mundo espiritual. Por exemplo, um espírito água furioso ou louco, poderia fazer com que o rio local secasse ou alagasse tudo ao redor, para a desgraça dos Garou e Parentes do local. Os personagens precisam entrar no mundo espiritual, procurar pelo espírito e resolver a situação de uma maneira ou de outra.

- Uma nova e extraordinária praga virulenta está devastando toda a área próxima. No mundo material, esta praga pode se manifestar na forma de uma epidemia viral, uma bactéria venenosa ou mesmo radiação. Na Umbra, por outro lado, a praga está sendo espalhada por espíritos Malditos, que estão acertando as pessoas com dardos espirituais que carregam a doença. Como os xamãs do passado, os personagens precisam entrar a Umbra e caçar os Malditos para curarem a doença.

- Os personagens precisam de uma informação específica e o único ser capaz de possuir tal informação é um poderoso espírito Incarna, morador de algum dos Reinos Umbrais. Os personagens precisam procurar pelo espírito, entrando em seu reino natal no processo. Uma vez lá, eles devem persuadir o espírito a entregar-lhes a resposta e isto pode envolver toda uma outra aventura, de alguma forma.

•Uma parte específica na Penumbra ficou misteriosamente inóspita para todos os tipos de espírito – de Jagglings a Incarnae e, ao que parece, até mesmo para os Malditos. Esta “zona morta” é como uma barreira que não permite que nenhum espírito ultrapasse suas fronteiras. Os personagens, como seres meio-materiais, podem adentrar a área para investigar o que realmente aconteceu. Talvez, alguma coisa no mundo material está criando esta zona morta, ou talvez, alguma coisa desconhecida tanto para os materiais quanto para os espíritos esteja produzindo este estranho fenômeno.

Crônicas Umbrais

A maioria das crônicas envolve a Umbra em algum momento, mas é possível dirigir uma crônica Umbral, onde a maior parte da história a ser contada se passa em jornadas na Umbra. Dependendo da natureza específica de tal crônica, os personagens podem passar mais tempo na Umbra do que passam no mundo material.

Os Narradores devem ser cautelosos ao desenvolverem crônicas Umbrais. A Umbra é um reino de almas, confuso e místico. E usá-lo apenas como uma mera Terra-2 pode enfraquecer o impacto do mundo espiritual. Uma superexposição dos personagens à Umbra pode banalizar suas reações à mesma bem como dissolver a natureza relatória e transformacional das jornadas Umbrais.

Por outro lado, não há nada de errado em crônicas no estilo Doutor Who, sobre lobisomens destemidos que pulam de Reino a Reino em busca de aventura. Neste caso, a crônica Umbral se torna uma série de histórias do tipo “Nove Mundos” ou “Viajando entre Mundos”; personagens podem rotineiramente interagir com cidades, nações e raças inteiras de seres espirituais, viajando de volta para o mundo material apenas de vez em quando.

•**Ameaça que vem debaixo:** A matilha dos personagens está realizando seu Rito de Passagem e precisam erradicar o mal criado por um poderoso espírito

Maldito e sua prole. As maquinações do Maldito se estendem até o mundo material e ele certamente possui aliados e servos materiais. Mas sua base primária de operações fica na Umbra ou Penumbra, talvez no Reino da Atrocidade, na Cicatriz ou mesmo (para histórias realmente assustadoras), em Malfeas. À medida que os personagens vão evoluindo em força e conhecimento, ao vencerem os exércitos do Maldito um a um, eles vão cada vez mais fundo na Umbra. No clímax da história, os personagens (agora viajantes Umbrais experientes), precisam encarar o seu inimigo principal, em seu próprio território.

•**Wagnerianos:** Os personagens fazem parte de uma sociedade Garou especial, cujo dever é a busca por um outro reino de Gaia. Os Wagnerianos acreditam que a alma do atual Reino de Gaia está morrendo irremediavelmente e que a única salvação dos Garou como um todo reside em um êxodo maciço para outro mundo. Encontrar este mundo envolve jornadas para vários Reinos Umbrais e, talvez, até mesmo uma passagem pela Umbra Profunda.

•**Reconstruindo a Dedicção:** Os personagens fazem parte de uma seita próxima a uma área urbana, ou mesmo dentro dela. Malditos vindos da Cicatriz ou espíritos Weaver vindos do Reino Cibernético danificaram a malha espiritual das redondezas e isto tem trazido problemas para a seita, para os Garou e para a própria área ao redor deles. O crime está crescendo, a poluição alarmante, a depressão e o suicídio (e o Harano) faz vítimas tanto na sociedade humana quanto na Garou e um clima de desesperança permeia toda a crônica. Para salvar sua seita, os personagens precisam aprender a combater os Malditos tanto em todas as suas formas, na Umbra e no mundo material. Esta crônica vai culminar com uma jornada até o Reino Umbral de onde os Malditos se alastram, bem como um grande ritual para limpar a área. Reunir os materiais necessários e completar as missões exigidas para realizar os rituais também vai exigir grandes jornadas na Umbra.





Apêndice

Dons

Lupino

• **Sentir a Wyld (Nível Um)** — O Garou pode sentir as energias ou os espíritos da Wyld na área. Qualquer espírito de Gaia pode ensinar esse Dom.

Sistema: O Garou testa Percepção + Enigmas contra uma dificuldade determinada pelo Narrador, baseada na força da presença desses elementos.

Ragabash

• **Saída de Emergência (Nível Dois)** — Algumas vezes as coisas podem dar errado e o mais importante para uma matilha é saber qual o caminho para a saída mais próxima. Esse Dom permite ao Ragabash farejar a saída mais próxima, seja de um Reino ou de um espaço fechado; obviamente seu maior uso é em territórios Umbrais desconhecidos e hostis. Um espírito do Rato

ensina esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e testa Percepção + Sobrevivência, dificuldade 8. Um sucesso indica a direção geral; quanto mais sucessos, mais informações o Ragabash recebe. Esse Dom não indica a saída mais segura — a saída pode ser guardada, ou o Dom pode levar até algo pior do que circula o Ragabash no momento — apenas a mais próxima.

Theurge

• **Sentir a Weaver (Nível Um)** — O Garou pode sentir as energias da Weaver ou os espíritos em uma área. Qualquer espírito de Gaia pode ensinar esse Dom.

Sistema: O Garou testa Percepção + Ciência contra uma dificuldade determinada pelo Narrador, baseada na força da presença desses elementos.

• **Sentir a Wyld (Nível Um)** — Como o Dom de Lupus.

•**Rasgar a Cortina de Veludo (Nível Três)** — O Garou com esse Dom pode abrir a Película, fisicamente transportando criaturas além de metamorfos para a Umbra. Esse Dom é ensinado por um espírito da Tartaruga.

Sistema: O Garou deve tocar a criatura que será afetada; o jogador gasta um ponto de Gnose e testa sua Gnose contra uma dificuldade igual à Película local mais um para cada criatura afetada. Parentes ou outros metamorfos não aumentam a dificuldade como fazem as outras criaturas. Se o jogador obtiver sucesso no teste, o usuário do Dom automaticamente percorre atalhos com seus convidados.

Até oito criaturas podem ser transportadas dessa maneira. Quando estiverem na Umbra, as criaturas afetadas estarão ligadas ao Garou com fios de seda. Elas sempre estarão ao lado do Garou e devem deixar a Umbra junto com o Garou. Entretanto, o Garou pode romper um fio e enviar uma criatura de volta ao ponto inicial gastando um ponto de Força de Vontade.

Se a criatura afetada quiser resistir tanto a transição inicial ou o retorno ao mundo físico, ela deve fazer um teste resistido de Força de Vontade contra o usuário do Dom (dificuldade 6 para ambos).

•**Viajante da Rede (Nível Três)** — O Garou pode se mover entre a Teia Padrão através da Umbra, ignorado e sem ser molestado por quaisquer espíritos da Weaver na área. Esse Dom é ensinado por qualquer espírito da Weaver.

Sistema: Para ativar esse Dom, o Garou gasta dois pontos de Gnose e então testa Carisma + Ciência (dificuldade 7). Sucessos permitem ao Garou viajar através da Umbra como se ele estivesse em uma Ponte da Lua. Entretanto, deve haver fios da Teia Padrão na área na qual o Garou deseja chegar.

Philodox

•**Sabedoria do Reino (Nível Dois)** — Um Garou sábio sabe como obedecer as leis de um Reino para alcançar maiores resultados; porém, algumas vezes essas leis não são tão óbvias. Mesmo a experiência sendo a melhor professora, um Philodox pode, às vezes, ter que pegar um atalho. Acessando a sabedoria dos espíritos de um Reino, o Philodox pode, intuitivamente, descobrir fatos importantes sobre o Reino. Esse Dom é ensinado por um espírito ancestral.

Sistema: Esse Dom funciona em qualquer Reino ou Zona. O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Percepção + Direito contra uma dificuldade variável; quanto mais obscuro ou menos explorado for o reino, maior a dificuldade. Por exemplo, tentar adquirir informações sobre o Reino Cibernético ou Campo de Batalha pode ser dificuldade 6, enquanto aprender as leis da Zona Nula dificuldade 9. Cada sucesso dá um fato relevante sobre o Reino, ao máximo de cinco sucessos. O Narrador determina quais fatos são os mais relevantes; por exemplo, se o jogador obtém apenas um sucesso no Abismo, o Narrador pode achar que o fato mais

importante é “não caia aí dentro; se você cair no Abismo, você estará perdido para sempre.” Esse Dom funciona apenas uma vez por visita em qualquer Reino e não evita redundâncias — um Philodox pode “aprender” o mesmo fato duas vezes em visitas sucessivas ao Reino.

Galliard

•**Odor de Distinção (Nível Três)** — Esse Dom permite ao Galliard misticamente “farejar” a natureza geral dos espíritos das cercanias (por exemplo, influenciados pela Weaver, Wyld ou Wyrn; sobre o domínio de um poderoso Incarna etc), assim como a história da área. Por exemplo, um lobisomem que fareja um caern pode descobrir a respeito do totem e as leis de um caern, quando ele foi encontrado, eventos importantes que aconteceram nas proximidades etc. Esse Dom é ensinado por um espírito Lobo.

Sistema: Para ativar o Dom, o Garou deve fisicamente farejar a área (em qualquer forma), meditar por 10 minutos ou algo do tipo, gastar um ponto de Gnose e testar Inteligência + Manha (para áreas urbanas) ou Sobrevivência (para áreas selvagens). O Narrador determina a dificuldade. O Dom pode ser usado sobre uma área tão grande quanto o personagem pode fisicamente farejar, mas a informação é mais específica para áreas menores.

Ahroun

•**Ferir Espírito (Nível Três)** — No mundo espiritual, um guerreiro frequentemente vê-se lidando com espíritos hostis e isso acontece mais vezes do que ele gostaria. Esse Dom permite ao Ahroun ferir brutalmente um espírito com uma mordida, prejudicando a habilidade do espírito de atacar ou se defender. Os espíritos acham esse Dom horripilante e são indispostos a ajudar qualquer guerreiro que o use injustamente (como por exemplo, contra os espíritos de Gaia). É ensinado pelo espírito do carcaju, que pouco se importa com a opinião de seus companheiros.

Sistema: O Garou deve morder seu oponente espiritual e gastar um ponto de Fúria. O jogador então testa Força + Briga, dificuldade 4; caso os sucessos se igualem ou ultrapassem a Força de Vontade do espírito, a Fúria do espírito é efetivamente reduzida em um ponto, mais um ponto para cada sucesso extra, pelo resto da cena. Esse Dom pode ser usado apenas uma vez por cena contra um determinado espírito e não pode reduzir a Fúria de um espírito até zero.

Por exemplo, Tanya Salta-Rios ignora o odor maligno e abocanha um Hogling. Ela tem seis sucessos; três a mais que a Força de Vontade do Hogling. O Hogling então perde quatro pontos de Fúria pelo resto da cena; agora ele possui apenas quatro dados para atacar e se defender e provavelmente está com medo a ponto de fugir.

Fúrias Negras

•**Sentir a Wyld (Nível Um)** — Como o Dom de Lupus.

Filhos de Gaia

•**Rasgar a Cortina de Veludo (Nível Três)** — Como o Dom de Theurge.

Andarilhos do Asfalto

•**Viajante da Rede (Nível Três)** — Como o Dom de Theurge, exceto que o Andarilho do Asfalto precisa gastar apenas um ponto de Gnose para ativar os efeitos do Dom.

•**Umbra Virtual (Nível Quatro)** — Esse Dom permite ao Garou transportar-se para a Rede de Computadores do Reino Cibernético de qualquer parte da Teia Padrão. Qualquer espírito afiliado com computadores pode ensinar esse Dom.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Gnose e testa Inteligência + Computador (dificuldade 8). O Andarilho do Asfalto pode transportar outras criaturas (que desejem ir) para a Rede de Computadores, mas ao tentar isso, a dificuldade aumenta para 10.

Rituais

Descida à Umbra Negra

Nível Três

Esse ritual raro é um segredo possuído pelos Peregrinos Silenciosos e o Sacerdócio do Marfim dos Presas de Prata. Invocando os espíritos da maneira apropriada, o mestre de rituais se harmoniza com a Umbra Negra, permitindo que ele chegue até as terras dos mortos. Esse ritual exige o sacrifício de algo vivo e por essa razão muitos dos Garou que conhecem esse ritual recusam-se a usá-lo regularmente, devido ao medo de que tanto derramamento de sangue por razões egoístas possa trazer o olho da Wyrn até eles.

Sistema: O mestre de rituais deve fazer um teste de Inteligência + Rituais, dificuldade 7; ele deve então fazer um teste para percorrer atalhos através da Película. Se ambos os testes tiverem sucesso, ele chega até as Terras das Sombras da Umbra Negra.

Ritual do Sonhar

Nível Três

Executar esse ritual permite a um número qualquer de metamorfos viajar juntos através da Zona Onírica. O mestre de ritual deve pintar uma série de símbolos em cada um dos participantes, todos enquanto entoam frases místicas para acompanhá-los. Depois disso ter sido feito, todos os participantes ingerem uma mistura pastosa de certas ervas místicas e então vão dormir.

Sistema: O líder do ritual faz um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 7). Quanto maior o número de sucessos, maior será a clareza e maior controle os personagens terão sobre o sonho.

Personagens que usam esse ritual podem entrar na Zona Onírica tanto do mundo material quanto da Penumbra.

Ritual de Retorno ao Lar

Nível Três

Esse ritual permite a um Garou viajar instantaneamente à sua terra natal tribal de qualquer ponto na Umbra. Membros da matilha do líder do ritual podem acompanhá-lo também.

Sistema: Nenhum teste ou gasto é necessário; entretanto, o mestre de rituais deve estar em boa posição para com o seu totem. Peregrinos Silenciosos não podem acessar sua terra natal com esse ritual.

Ritual da Forja de Prata

Nível Quatro

Esse raro ritual de punição é reservado para os criminosos que provaram ser maculados, porém ainda possuem um pouco de esperança em sua redenção. Se executado de forma correta, esse ritual cria uma ligação direta entre o alvo e o Reino do Érebo; a próxima vez que o alvo percorrer atalhos aparecerá no Érebo ao invés da Penumbra e não poderá deixar o local até que Charyss o tenha classificado como “purificado”. Esse ritual funciona apenas contra alvos Garou; os outros não possuem a conexão necessária com o Érebo.

Sistema: O ritual usa o teste usual para qualquer ritual de punição (Carisma + Rituais, dificuldade 7). Os participantes devem conhecer o alvo e devem acreditar piamente que ele é culpado por seus crimes contra Gaia, mas que ainda é capaz de se arrepender. Os participantes do ritual *não* precisam estar na presença do alvo — tudo que é requerido é que eles saibam o nome Garou do alvo e que estejam dentro de um raio de 160 quilômetros do criminoso. Caso essas exigências sejam atendidas, o mestre de ritual deve fazer um teste de Gnose (dificuldade igual a Gnose do alvo).

Se esse ritual é utilizado de maneira injusta, o mestre de ritual sofre o efeito e deve contar com sua falta de julgamento no Érebo a próxima vez que ele tentar entrar na Umbra.

Ritual da Escadaria de Febe

Nível Quatro

Apenas a própria Febe ensina esse ritual. Quando executado corretamente, esse ritual transporta o mestre de rituais e sua matilha, que devem seguir Febe (ou Sokhta) como seu totem, para a superfície da lua Etérea. O ritual deve ser executado dentro de uma lunae, uma das encruzilhadas das trilhas da lua.

Sistema: O mestre de rituais testa Raciocínio + Rituais, dificuldade 7. Sucessos transportam a matilha da lunae para os domínios de Febe/Sokhta. Qualquer um que acompanhe a matilha que não siga Sokhta/Febe como totem é deixado para trás; apenas os filhos do Incarna lunar são levados para o seu reino.

Novos Encantos

•**Criar Sombras:** O espírito pode criar, moldar e manipular sombras no mundo físico. A não ser pela

animação não usual, essas sombras são perfeitamente mundanas, incapazes de atacar ou manipular objetos físicos — elas podem até falar, mas nada além de um sussurro. Espíritos com esse Encanto geralmente usam-no para enervar ou assustar humanos, geralmente para expulsá-los do território do espírito. Um teste de Gnose contra a Película local é necessário; quanto mais sucessos, mais sombras o espírito manipulará.

•**Sufocar:** Gastando um ponto de Fúria, o espírito é capaz de gerar nuvens sufocantes de poeira, fumaça ou gases nocivos. Qualquer um que inale a nuvem deve fazer um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, ou começa a ser sufocado, incapaz de fazer qualquer outra coisa além de rolar no chão ou rastejar-se da área. O raio é inicialmente de 3 metros ao redor do espírito e a nuvem irá se deslocar com o vento por três turnos antes de se dissipar. Qualquer Garou pego na nuvem por mais de um turno deve fazer um teste de frenesi.

•**Jornada aos Sonhos:** O espírito pode invadir os sonhos dos adormecidos. Quando estiver nos sonhos, o espírito não pode infligir nenhum dano real, além de sonhos muito reais (que o alvo pode ou não se lembrar quando acordar). Esse Encanto requer o gasto de um ponto de Gnose. Caso o espírito possua o Encanto: Corrupção, ele pode usar este Encanto no alvo enquanto este dorme; a Força de Vontade do alvo é reduzida em um graças à sua vulnerabilidade. Se for afetado, o alvo agirá conforme a sugestão a qualquer ponto do dia seguinte, mas a compulsão se encerrará assim que o alvo dormir novamente.

•**Intangibilidade:** Gastando um ponto de Gnose e dois de Essência, o espírito torna-se intangível pela duração de uma cena, incapaz de afetar ou ser afetado por qualquer coisa que o cerque.

•**Odor Neutro:** Gastando três pontos de Essência, o espírito pode ocultar sua afiliação Triática. Pela duração da cena, o espírito não é identificado por nenhum Dom como Sentir a Wyrn, Sentir a Weaver ou Sentir a Wyld.

•**Olhar Paralisante:** Esse Encanto funciona como o Dom dos Senhores das Sombras de mesmo nome; o espírito gasta um ponto de Gnose e testa sua Gnose contra a Força de Vontade do alvo. O alvo (que deve ser capaz de enxergar o espírito) é paralisado por um turno para cada sucesso.

•**Consumir Vontade:** O espírito é capaz de enfraquecer a decisão e determinação de uma pessoa. Esse poder é utilizado através da Película. O espírito gasta um ponto de Gnose e faz um teste resistido de Gnose contra a Força de Vontade do alvo; cada sucesso drena um ponto temporário de Força de Vontade. Caso a Força de Vontade do alvo chegue à zero, ele fica extremamente sugestionável e seguirá praticamente qualquer sugestão, apenas para achar alguma direção em sua vida.

Abismo

Habitantes

Nightmaster

Raça: Hominídeo

Augúrio: Philodox

Tribo: Senhores das Sombras (Sociedade de Nidhogg)

Posto: 5

Atributos: Força 5 (7/9/8/6), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 5 (7/8/8/8), Carisma 3, Manipulação 4 (3/1/1/1), Aparência 1 (0/0/1/1), Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Esportes 5, Briga 5, Esquiva 5, Empatia 1, Intimidação 7, Instinto Primitivo 3, Líbia 4, Ofícios 2, Liderança 4, Armas Brancas 5, Performance 3, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Enigmas 5, Medicina 3, Ocultismo 5, Políticas 3, Rituais 5

Antecedentes: Todo o Abismo e seus segredos estão abertos a Nightmaster, caso ele gaste seu tempo procurando por algo perdido pelos túneis, ele encontrará. Nightmaster possui uma notória Raça Pura, mas seu acesso aos espíritos totens e seus ancestrais lhe foi negado.

Dons: Nightmaster vive a tanto tempo que o Narrador pode assumir que ele tem acesso a todo e qualquer Dom que pareça apropriado; todos os Dons de Senhores das Sombras em particular são conhecidos por ele. Ele também possui um Dom único, dado a ele e apenas a ele pelo Abismo.

•**Roubar a Alma (Nível Cinco)** — Fitando um oponente, Nightmaster pode fazer um teste de Gnose (dificuldade igual a Gnose de seu alvo) contra a vítima, que testa a sua Gnose (dificuldade 10). Para cada sucesso que ele tenha além de seu oponente, ele drena dois pontos temporários de Gnose de seu adversário. Esse é o único modo de Nightmaster recuperar Gnose.

Fúria: 7

Gnose: 10

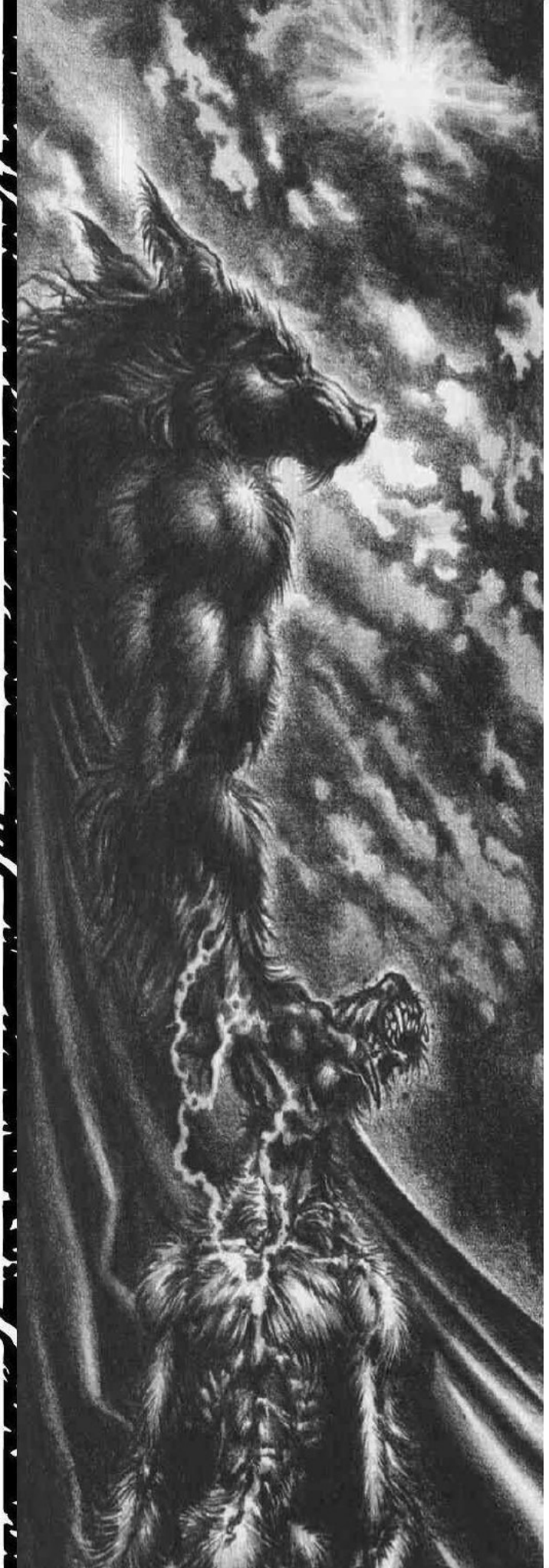
Força de Vontade: 10

Rituais: Todos

Fetiches: Klaive do Assassino; o Narrador pode escolher de 4 a 8 outros “brinquedos”.

Imagem: Nightmaster é sempre visto em sua forma guerreira. Ele é alto até mesmo para um Crinos e seu pêlo de ébano é marcado por várias cicatrizes. No lugar dos olhos, poços de escuridão preenchem as órbitas.

Dicas de Interpretação: Nightmaster é a personificação do Abismo na forma espiritual. Como outros Garou que permanecem muito tempo na Umbra, Nightmaster está muito além da mortalidade. Sua incrível força de vontade (e, segundo alguns, seu pacto com o próprio Abismo) faz com que ele permaneça firmemente na forma mortal que ele antes usava, mesmo com sua sanidade erodindo gradativamente. Ele não teme o Apocalipse, ao invés disso tenta antecipá-lo entusiasticamente, pois o encara como um potencial fim



para a sua fome. Entretanto, ele vê a chegada de Antélios como uma ameaça e um desafio. Ele está cogitando uma investida à Umbra Profunda com o intuito de literalmente devorar o Demônio Sol — caso tenha sucesso, então ele poderá voltar sua atenção para Hélios...

Fetiches

Corações da Meia-Noite

Nível Cinco, Gnose 8

Essas gemas negras impedem que Dons que envolvam Gnose afetem o seu usuário. Elas também evitam que o portador gaste pontos de Gnose (apesar de que ele ainda deve fazer os testes, tais como os necessários para ligar o fetiche com ele mesmo). Corações da Meia-Noite são encontrados apenas no Abismo. Alguns lobisomens murmuram que a Wyrn planeja utilizar esses fetiches para arrancar os espíritos dos Garou.

Reino Etéreo

Fetiches

Prata da Lua

Qualquer item feito a partir da Prata da Lua irá causar o dobro de dados de dano a qualquer metamorfo vulnerável à prata que entrar em contato com o item. Além disso, diferentemente da prata comum, Prata da Lua aumenta a Gnose dos que a possuem em um. Prata da Lua **nunca** estará disponível durante a criação dos personagens; ela só pode ser buscada e Febe/Sokhta certamente irá punir qualquer pessoa que faça um mau uso de um presente tão valioso.

Pedras da Wyld

Nível 5, Gnose 8

Pedras da Wyld se assemelham a pequenos pedaços negros de rocha e são encontradas flutuando nos Alcances da Wyld. Quando ativadas, as Pedras da Wyld brilham com todo o espectro de cores. Ativar uma Pedra da Wyld permite ao seu usuário usar o Encanto: Romper Realidade como se fosse um Dom. Essas pedras também ajudam os metamorfos com suas transformações; qualquer um que carregue uma Pedra da Wyld ativada tem sua dificuldade para mudar de formas reduzida em 2.

Portal de Arcádia

Fetiches

Arma Feérica

Nível 2, Gnose 7

As armas das Fadas nunca perdem o fio ou quebram. Elas funcionam exatamente como as armas dos mortais (causando o mesmo dano) até que elas sejam ativadas; então, elas passam a causar dano agravado.

Armas Feéricas Arremessáveis

Nível 4, Gnose 8

As fadas do Portal de Arcádia possuem um gosto maior pelas armas de longo alcance — flechas, lanças, fundas, entre outras — e tendem a imbuir essas armas com poderes mais dramáticos. Uma arma feérica arremessável é muito parecida com sua contraparte mundana, exceto pelos fatos dela causar dano agravado quando ativada, não se desgastar ou quebrar e normalmente por possuir algum outro poder. Tal arma pode possuir qualquer um dos poderes que seguem abaixo:

— voar através de esquinas ou entre mata fechada (a arma ignora qualquer modificador por cobertura; **Lobisomem**, pág. 208).

— voar direto até uma arma mundana (o atacante pode “atirar para desarmar” sem nenhuma penalidade).

— atingir a pessoa mais vil em um grupo de alvos (a arma escolhe o alvo mais “ofensivo” (para os padrões das fadas); nenhum modificador para o teste).

— atingir um alvo que possui ferro frio (a arma é automaticamente atraída para o alvo mais próximo que carregue ferro frio e a dificuldade para acertá-lo é diminuída em 1).

— sempre retorna ao herói que a arremessou (requer um teste de Destreza + Esportes para agarrá-la de forma segura).

Armadura das Fadas

Nível 4, Gnose 6

A Armadura das Fadas é extremamente leve, nunca se desgasta ou se quebra, nem mesmo restringe o movimento ou a Destreza do usuário. Sua aparência é diferente dos padrões humanos, parecendo-se com algo saído de uma pintura. Caso seja usada por um Garou, ela transforma-se junto com o usuário ou (se ele desejar) só é ativada e usável na forma Crinos. Além disso, quando ativada, ela adiciona três dados para todos os testes de absorção do Garou (mas não pode absorver prata). Garou invejosos matariam para adquirir uma dessas.

Reino da Atrocidade

Habitantes

Torturador Típico

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 1, Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Briga 2, Intimidação 3, Armas Brancas 3, Furtividade 1, Lábria 4, Sobrevivência 1

Ataques: Lâmina com Força +1 (Ferimentos causados pelos instrumentos de tortura do torturador adicionam uma penalidade de -1 nos ferimentos; assim, um personagem que tiver sido Ferido terá uma penalidade de -3 em todas suas paradas de dados).

Força de Vontade: 4

Reino Cibernético

Habitantes

Cyberlobo Típico

Raça: Hominídeo

Augúrio: Ragabash

Tribo: Roedores de Ossos

Posto: 1 a 3

Atributos: Força 3 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 3 (5/6/6/5), Carisma 2, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3), Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 1, Instinto Primitivo 1, Manha 4, Ofícios 3, Condução 2, Armas de Fogo 3, Ocultismo 1, Rituais 2, Ciência 3

Antecedentes: Contatos 4, Recursos 2

Dons; Caso seja do Posto Um, escolha quatro Dons de Posto Um; adicione dois Dons de Posto Dois, caso seja de Posto Dois; se for do Posto Três, adicione um Dom de Posto Três.

Fúria: 6

Gnose: 6

Força de Vontade: 6

Rituais: Qualquer um que seja apropriado

Fetiches: Cartão ID e outros que o Narrador achar apropriado.

Imagem: O típico lixo das ruas, virtualmente de qualquer grupo étnico e descrição. Alguns possuem algumas partes mecânicas ligadas a seus corpos.

Dicas de Interpretação: O Cyberlobo típico deseja destruir os Senhores do Subúrbio, tanto por diversão como pela verdadeira intenção de substituí-los por algo melhor. Eles são dedicados à essa batalha, mas a maioria não são visionários; eles possuem a atitude de “derrubar os maus”, mas não estão completamente preparados para “reconstruir o futuro”. Com isso, eles são excelentes objetos de lição para os jogadores.

Nano-Aranhas

Os minúsculos arquitetos do Reino, as Nano-Aranhas se assemelham a uma poeira metálica. Viajando em grupos, como grandes nuvens, elas perambulam pelo Reino reconstruindo as Teias do Padrão.

Fúria 1, **Gnose** 2, **Força de Vontade** 6, **Essência** 1

Encantos: Solidificar a Realidade.



Construtos da Weaver

Os Construtos da Weaver são uma combinação de seres criados a partir de um a cinco cyberfetiches. O construto possui todo e qualquer poder de seus componentes; a lista de Encantos é extremamente variável e os Encantos que aqui seguem são apenas uma sugestão.

Fúria 7, Gnose 4, Força de Vontade 5, Essência 20

Encantos: Sentido de Orientação, Armadura, Rajada, Controle de Sistemas Elétricos, Estilhaçar Vidro, Solidificar a Realidade.

Fetiches

Cartão 1D

Nível 1, Gnose 3

Esse cartão identifica o portador como uma emanção do Centro, ajudando a evitar que ele seja perturbado no Reino Cibernético.

Fragmento de Geomídeo

Nível 3, Gnose 7

Esse sólido geométrico é um pedaço de informação geomídea. Quando esse fetiche é ativado, o usuário é considerado por ser "da Weaver" por todos os espíritos da Weaver; o Dom; Sentir a Weaver também marca o usuário como detentor de fortes energias da Weaver.

Atadura Estabilizadora (Amuleto)

Gnose 5

Essa atadura assemelha-se com um Band-Aid. Quando pressionado contra a pele, ele envia enxames de nano-aranhas para dentro do corpo do metamorfo. O metamorfo é forçado automaticamente para sua forma natural. Qualquer Maldito ou outro espírito que estiver possuindo o corpo do metamorfo deve fazer um teste resistido de Gnose contra a Gnose da atadura somada à Gnose do Garou, obter mais sucessos ou ser expelido. Por fim, o metamorfo deve fazer um teste resistido de Gnose, contra a Gnose da atadura ou receber um dano agravado para cada sucesso que o amuleto tiver a mais que ele. (Esse último efeito também funciona contra criaturas da Wyld e Wyrn).

Atadura Animadora (Amuleto)

Gnose 3

Essa atadura funciona de maneira similar a atadura estabilizadora. Essa atadura aumenta um Atributo Físico em três pontos por uma cena. Ao final dessa cena, o metamorfo deve fazer um teste de Força de Vontade. Uma falha indica que ele se tornou dependente da atadura e deve procurar por mais delas.

Cyberfetiches

Cyberfetiches são criados através da união de espíritos da Weaver ao corpo de um metamorfo; esse processo torna a parte do corpo em questão mecânica. Cyberfetiches são automaticamente considerados itens dedicados, permanecendo com o metamorfo independente da forma que ele esteja; eles também contam no limite de itens dedicados que o metamorfo pode ter (o que pode ser um problema, considerando que eles não são removíveis). Caso seja danificado, um cyberfetiche não se regenera com o metamorfo, causando problemas potenciais.

Os que aqui seguem são dois de alguns possíveis fetiches; para mais idéias, veja **Book of the Weaver**.

Garras Elétricas

Nível 4, Gnose 5

Para criar esse fetiche, espíritos da Weaver são misticamente ligados às garras do metamorfo. As garras tornam-se metálicas e permanecem à mostra mesmo na forma hominídea. Quando ataca com as garras, o metamorfo libera um choque elétrico, adicionando dois dados de dano elétrico à parada de dados de dano de suas garras. O metamorfo pode também tentar causar curtos-circuitos em máquinas ao tocar e testar sua Gnose (dificuldade variável, dependendo da complexidade da máquina).

Armadura de Aço (Tecno-Fetiche)

Nível 4, Gnose 5

Esse fetiche é criado pela união de um elemental do metal no pêlo de um metamorfo, escamas ou o que quer que ele possua. O recipiente permanentemente irá se assemelhar com uma estátua de cromo de um humano, animal ou híbrido, tornando a interação social com humanos completamente impossível. Entretanto, ele ganha três dados adicionais para todos os testes de absorção, até mesmo contra danos agravados. Esse fetiche conta como 2 itens dedicados.

Érebo

Habitantes

Membros da Ninhada de Charyss

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 0, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Esportes 5, Briga 5, Esquiva 2, Empatia 1, Enigmas 2, Intimidação 4, Ocultismo 3, Armas Brancas 4, Furtividade 3.

Fetiches

Lança da Ninhada

Nível 5, Gnose 6

Essas armas horripilantes são de propriedade exclusiva da ninhada de Charyss e não podem ser feitas

por metamorfos mortais. Elas possuem a ponta de prata (Força + 3 de dano, +1 dado para os testes de Armas Brancas) e, quando empunhadas, queimam com fogo prateado (infligindo +1 nível de vitalidade de dano agravado em adição ao dano normal da arma). Caso o usuário tenha cinco ou mais sucessos, ele empala seu oponente (fazendo com que o adversário perca a ação no próximo turno).

Água do Lago Prateado (Amuleto)

Gnose 8

As águas do Lago Prateado carregam serenidade e amenizam a dor das memórias dolorosas. Um metamorfo que beber essa água recebe + 3 dados nos testes para curar os efeitos de quaisquer perturbações, incluindo as induzidas pela Wyrn. A influência benéfica da água dura por um dia, apesar de que qualquer doença superada nesse tempo não reaparecerá.

Pangéia

Habitantes

Vshauik

Raça: Impuro (deformidades não aparecem na Pangéia)

Augúrio: Philodox

Tribo: Dançarinos da Espiral Negra (não há tribos na Pangéia)

Posto: 4

Atributos: Força 5 (7/9/8/6), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 5 (7/8/8/8), Carisma 3, Manipulação 4 (3/1/1/1), Aparência 1 (0/0/1/1), Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 3, Empatia 1, Intimidação 4, Instinto Primitivo 3, Lábia 4, Liderança 4, Armas Brancas 3, Performance 3, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Enigmas 4, Ocultismo 5, Rituais 4

Antecedentes: Aliados 5 (Zarak-Ur)

Dons: Vshauik conhece todos os Dons dos Dançarinos da Espiral Negra de Nível Quatro ou menor que estão no livro básico e um grande número de Dons dos Philodox e Impuros de níveis mais baixos.

Fúria: 8

Gnose: 8

Força de Vontade: 8

Rituais: Vshauik conhece qualquer ritual que seja necessário para a história; acima de tudo, ele se concentra nos rituais místicos.

Imagem: No mundo material, Vshauik assemelha-se com uma medonha, babona, e corcunda monstrosidade impura. Entretanto, na Pangéia, ele é como um lobisomem normal (como se não existisse uma contradição entre tais termos); a luz feroz em seus olhos mostra um predador ao invés de um louco e seu comportamento é respeitável, se não digno.

Dicas de Interpretação: Vshauik, diferentemente dos outros Dançarinos que chegam até a Pangéia, lembra

muito bem de sua identidade tribal para continuar com seu plano — lançar os canibais Zarak-Ur contra seus vizinhos. Ele não consegue lembrar de muitos dos detalhes sobre o espírito que lhe deu essas ordens, apesar de que algumas vezes ele se torna parcialmente visível em seus pesadelos. Seguindo as ordens do espírito, ele ensinou aos Zarak-Ur como usar (e venerar) o fogo. A influência desse espírito ensinou-o o suficiente para perceber que a maioria dos outros lobisomens no Reino, mesmo os “de sua tribo”, são seus inimigos. Ele tenta conduzir erroneamente e enganar qualquer outro Garou que ele encontre na Pangéia.

Exemplo de Dinossauro: Carnossauro

Atributos: Força 15, Destreza 2, Vigor 8 (+3 para absorver), Percepção 2, os outros Atributos Mentais e todos os Sociais são iguais a 0

Habilidades: Prontidão 3, Briga 2, Intimidação 9, Furtividade 1

Ataques: Mordida (Força + 3), Pisão (Força; adiciona-se +1 dado à parada de dados de ataque quando for pisar em criaturas do tamanho de um Crinos ou menor)

Níveis de Vitalidade: 20

Exemplo de Dinossauro: Utahraptor

Atributos: Força 6, Destreza 5, Vigor 5, Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 4, Atributos Sociais 0

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 2, Intimidação 6, Furtividade 4

Ataques: Mordida Força + 1, Golpe com garra Força +2 (adiciona +1 a parada de dados de ataque ao engalfinhar)

Níveis de Vitalidade: 9

Cicatriz

Habitantes

Skree

Raça: Hominídeo

Aspecto: Malandro-dos-Becos

Tribo: Ratkin

Posto: 3

Atributos: Força 4 (6/3), Destreza 4 (8/6), Vigor 3 (5/5), Carisma 2 (0/2), Manipulação 4, Aparência 2 (1/2), Percepção 3 (4/6), Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Esportes 4, Briga 3, Esquiva 4, Intimidação 4, Manha 4, Lábia 4, Ofícios 2, Liderança 4, Armas Brancas 3, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Medicina 3, Rituais 2, Ciência 3

Antecedentes: Contatos 4, Recursos 3

Dons: Qualquer Dom da lista dos Ratkin, do Posto Um a Três

Fúria: 7

Gnose: 4

Força de Vontade: 4

Rituais: Qualquer um que seja apropriado

Fetiches: Klaive (apropriada para matar Garou)

Imagem: Na forma humana, Skree tem pele morena, cabelo preto enrolado, dentes horríveis e uma silhueta magra e curvada. Em sua forma de rato, ele é uma gigantesca e negra ratazana, com os dentes incisivos particularmente nojentos.



Dicas de Interpretação: Skree serve aos barões da Cicatriz como um mercenário, espião e agente tumultuador. Foi ele que, por debaixo dos panos, destruiu o movimento de resistência do totem do Rato. Agora ele corre de um barão para outro, jogando-os uns contra os outros; ele ficará satisfeito em usar qualquer um dos metamorfos visitantes como peões em seus esquemas ou (mais provavelmente, já que ele não é tão esperto) como um “presente” para qualquer um dos barões que ele tenta impressionar.

Aranhas da Ruína

Fúria 8, Gnose 6, Força de Vontade 5, Essência 19

Encantos: Petrificar, Consumir Vontade*, Solidificar a Realidade, Materializar

Toca dos Lobos

Fetiches

Colar Rastreador

Nível 2, Gnose 5

Esses colares, quando colocados sobre um animal, permite aos cientistas da Toca dos Lobos rastrear o animal com o devido receptor. Além disso, ele não causa nenhum malefício. Entretanto, qualquer metamorfo que seja forçado a usar um desses colares perde um ponto temporário de Força de Vontade e um ponto temporário de Gnose até o colar ser removido.

Terras Nativas Tribais

Fúrias Negras

Cassandra Andarilho-das-Sombras

Raça: Hominídeo

Augúrio: Theurge

Tribo: Fúrias Negras

Posto: 5

Atributos: Força 4 (6/8/7/5), Destreza 5 (5/6/7/7), Vigor 4 (6/7/7/7), Carisma 4, Manipulação 3 (2/0/0/0) Aparência 4 (3/0/4/4), Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 5, Esquiva 4, Empatia 3, Expressão 3, Intimidação 2, Instinto Primitivo 4, Lábria 4, Empatia com Animais 3, Etiqueta 4, Liderança 4, Armas Brancas 3, Performance 4, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Enigmas 5, Linguística 3, Ocultismo 5, Política 3, Rituais 5

Antecedentes: Vidas Passadas 3, Raça Pura 3, Totem 5

Dons: (1) Hálito da Wyld, Sentidos Aguçados, Toque da Mãe, Sentir a Wyld, Sentir a Wyrn, Comunicação com os Espíritos; (2) Mente Animal, Comandar Espíritos, Nome do Espírito, Sentir a Presa, Visões; (3) Fúria das Bacantes*, Exorcismo, Percepção do Invisível, Línguas, Agonia Visceral; (4) Captura à Distância, Garras Ferrões; (5) Olhar da Górgona*, Animar Sombras, As Mil Formas, Invocar a Wyld.

*Dons listados no Lobisomem Guia do Jogador

Fúria: 7

Gnose: 10

Força de Vontade: 9

Rituais: Todos

Fetiches: Vêu de Febe, além de outros apropriados.

Imagem: Em sua forma Hominídea, Cassandra é magra, com cabelos negros e olhos azuis. Em sua forma animal ou híbrida, ela tem uma pele preta brilhante com marcas em prata. Ela veste uma mistura da moda contemporânea com algumas vestimentas gregas, como uma túnica grega sobre calças modernas.

Dicas de Interpretação: Cassandra é provavelmente a principal estudiosa Garou na Umbra, sendo forçada a residir lá por boa parte de sua vida. Apesar de ser uma viajante compromissada, Cassandra dá o exemplo para sua tribo, já que o próprio Pégaso pediu a ela para tomar conta da terra natal das Fúrias Negras. Cassandra obedeceu, relutantemente, pondo um fim em suas peregrinações. Agora com a presença de uma rainha para equiparar com sua confiança real, Cassandra é uma figura imponente dentre uma tribo imponente. Uma profetisa natural, Cassandra algumas vezes fala em charadas e oráculos. Ela tem controlado muitos de seus antigos preconceitos, mas ainda não gosta dos Crias de Fenris, apesar dela tentar superar esse instinto para o bem de todos. Ela não deseja comandar a terra natal de sua tribo, mas sente que esse é seu dever, um dever em que ela dá o seu melhor. Ela retorna ao reino físico uma vez por ano, para evitar a desligamento, mas raramente sente que tem o luxo de permanecer por aqui muito tempo.

Peregrinos Silenciosos

Wepauwet

Raça: Hominídeo

Augúrio: Ahroun

Tribo: Peregrinos Silenciosos

Posto: 5

Atributos: Força 4 (6/8/7/7), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 4 (6/7/7/7), Carisma 4, Manipulação 3 (2/0/0/0), Aparência 3 (2/0/3/3), Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 2, Empatia 3, Expressão 2, Intimidação 5, Lábria 2, Empatia com Animais 3, Ofícios 2, Liderança 4, Armas Brancas 3, Performance 1, Enigmas 5, Sobrevivência 5, Furtividade 5, Linguística 5, Ocultismo 5, Medicina 2, Instinto Primitivo 4, Rituais 5

[Nota: As Habilidades de Wepauwet são, na verdade, muito maiores do que essas, apesar de que ele deve se concentrar para recordar mais do que essa seleção “instintiva”. Para recordar Habilidades diferentes das aqui listadas, ele deve fazer um teste equivalente ao de Vidas Passadas; as regras se aplicam do mesmo modo.]

Antecedentes: Vidas Passadas 7 (não é uma ligação real com os espíritos ancestrais; veja acima), Contatos 5, Recursos 5

Dons: Virtualmente todos os disponíveis para Hominídeos, Theurges, Ahroun e Peregrinos Silenciosos, bem como um punhado de outros Dons.

Fúria: 7

Gnose: 10

Força de Vontade: 8

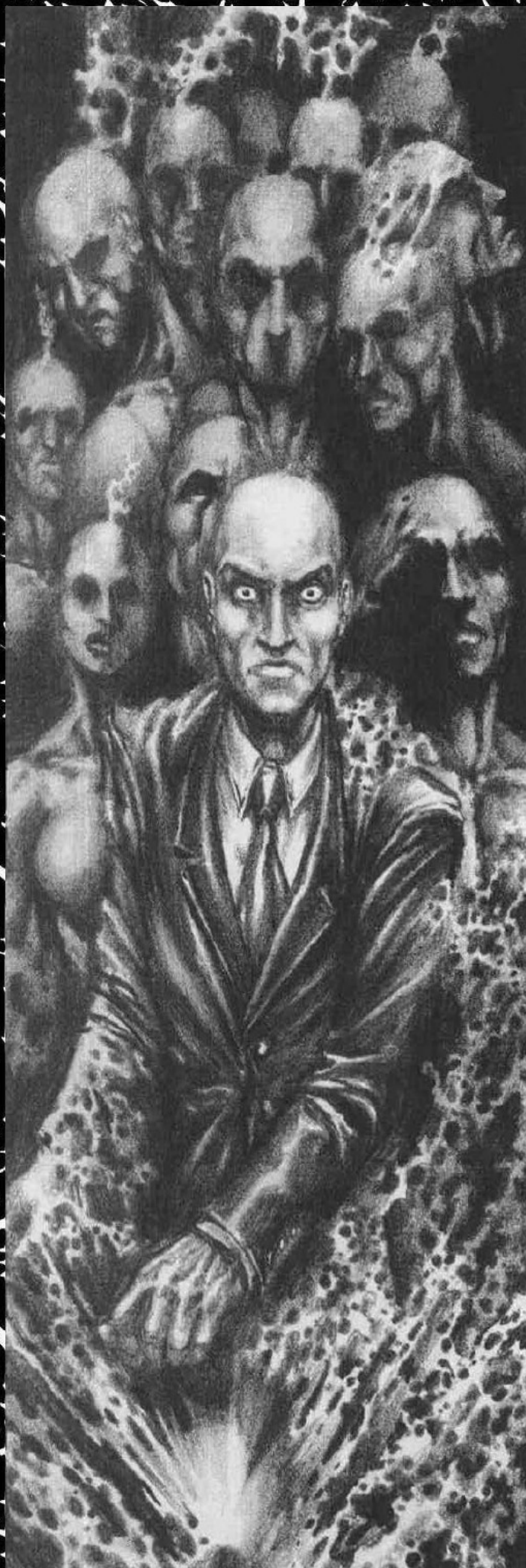
Rituais: Todos

Fetiches: Tantos quanto o Narrador quiser dar a ele.

Imagem: Na forma Hominídea, Wepauwet mostra-se como um homem de pele negra que veste-se indistintamente. Em sua forma Crinos, ele é excepcionalmente alto e magro.

Dicas de Interpretação: Wepauwet é um enigma e age como tal. Parece que ele está sempre contemplando um pequeno segredo na ponta de sua língua. Ele não parece completamente predisposto, mas de alguma forma, ele é respeitado do mais selvagem ou mais rude dos Garou.

[**Nota:** Wepauwet foi transformado em um ser imortal durante sua vida, uma característica que permaneceu com ele em sua transição para a forma espiritual. Como tal, ele existe há mais de 2500 anos, e caso morto, ele eventualmente irá se reformar na Umbra. Trate-o como um espírito com uma Essência de 41 e os Encantos: Sentido de Orientação, Materializar e Reformar.]



Algumas Considerações

*“Agora os nomes dos guerreiros que deram seu espírito
Aqui para o todo sempre serão lembrados
Mesmo que o tempo humano possa apagar até a si mesmo
Esse Registro se manterá
Pois aqui reside nossa Alma”*
— Os Registros Prateados

Onde Ninguém Jamais Foi!

Esse é nosso terceiro livro lançado, o **Lobisomem Companheiro do Narrador** foi o primeiro passo, com toda a hora e glória por isso. **Os Registros Prateados** foi um verdadeiro recorde, em vários sentidos. Nunca um livro saiu com tamanha rapidez, em cerca de um mês ele estava sendo lançado. Além do mais, forjamos definitivamente uma aliança com os changelings do Arcadia Team, nobres tradutores e colegas, e hoje temos acesso a uma qualidade primorosa nas capas de nossos livros. Isso nos abastece, amigos e feitos. Aula de história e matemática. O Nação Garou foi fundado oficialmente em 23 de julho de 2006, de lá para cá são cerca de 6 meses. Isso é pouco ou muito para 3 livros? Deixa pra lá.

Além de meses de luta, números de livros e recordes de tempo batido, fizemos amizades entre nossos revisores tão dispostos, nossos diligentes tradutores (incansável, no caso de Chokos) e com um carinho enorme de todas as pessoas que abrem tópicos de agradecimento no Orkut.

Claro, nós fazemos porque gostamos, mas quando estávamos conversando sobre a possibilidade de publicar o livro sem as palavras finais, um pensamento unânime nos ocorreu: **Glória também é Renome e ela aumenta Posto**. E claro, sempre quando vão imprimir, qualquer jogador tem o direito de escolher se quer ou não essas poucas linhas de nossa consideração fazendo parte do seu livro impresso.

É uma mistura de sentimentos que nos levam a estar aqui, não se trata apenas de recordes, recompensas, talvez seja algo além até do amor pelo cenário e da fraternidade que firmamos entre nosso grupo, talvez nem saibamos o que é realmente. Mas que não há mais dúvidas, somos o que somos, de coração, nem que viemos para ficar!

As pessoas passam pela comunidade e deixam mensagens de gratidão, dizendo que seus jogos agora são mais divertidos e completos, que somos salvadores [risos], nós pagamos tributo agradecendo profundamente todas elas, pois sentimos que é de coração que dizem tudo aquilo. Então fazemos uma proposta aqui a todos vocês:

Por que no próximo livro, não se juntam a nós nestas linhas aqui também?

Estaremos esperando por cada um de vocês.

Galvão! É Nós na Umbra!

Chokos "Velocidade-do-Trovão"

Philodox Senhor das Sombras Athro

(...)

— Bem, a matilha de Espirais Negras continua atrás de vocês. É bom lembrar, conforme eu disse alguns turnos atrás, que eles são mais rápidos e que vão alcançar vocês dentro de instantes.

— Ah, galera, acho que devíamos saltar para a Umbra. O meu personagem tem muita Gnose, posso dar um empurrãozinho se alguém ficar preso.”

— Vocês não acham que só vão se complicar entrando na Umbra? Afinal, vocês quase nem vão lá, nem sabem direito como é... Sei não, a idéia da matilha de Espirais Negras parece mais simples.

— Ah, quer o que! A Umbra é tranqüilona, só pra fugir mesmo. Ninguém nem usa essa merda. Capítulo mais inútil do livro básico é esse: Umbra. É pra lá que vamos.

— Puta merda, que reino é esse? Alguém aí tem Falar com Espíritos? Precisamos sair daqui rápido. Merda de Umbra...

(...)

Esse livro vai para vocês, Narradores, que já passaram muita raiva em seus jogos. Principalmente com a imbecilidade de alguns jogadores. Se você é como eu e sofreu com isso, aqui vai uma ajuda para você e para seus jogadores.

Mesas, divirtam-se, a Umbra se mostra para vocês!

Folha, que venha o próximo livro, pois o céu não é mais o limite!!!

Folha do Outono "Ágil-com-o-Vento"

Theurge Fianna Ancião

Com certeza Chokitos! **Bom demais!!!**

Mas claro que ainda tem muitas surpresas por vir, você sabe. Vamos seguir cada vez mais em frente, fazendo livros que ajudem a uma grande galera. E o próximo livro já tem até nome e sobrenome, *Book of Auspices* (Livro dos Augúrios) será nosso próximo passo, ainda esse semestre!

+++++

Quero mandar um abraço (ou melhor, um **Abraço**) a toda a galera do Paraíba by Night, até porque, como diria Haussman, aqui é **tudo certo!** Bem como ao pessoal de Fortaleza e Recife que por aqui estiveram. No carnaval, os anfitriões serão vocês! E em especial, um grande beijo para Gisa_Iagami, que compartilha comigo algumas das madrugadas mais tortuosas.

É quando lembro que antigamente, diagramar era apenas um sonho...

Imaginava que os projetos de tradução carregavam a ressonância de seus cenários. Hoje creio nisso totalmente, pois no Nação Garou há um sentido fraterno

de dever à cumprir, onde todos somos responsáveis por algo maior que nós e somos felizes em cumprir tal missão juntos. Somos uma verdadeira Matilha.

Hoje vejo o NG... E estou certo de que, se isto é um sonho, não quero acordar nunca!

=)

Insane.Vizir "Dorme-com-Luna"

Ahroun Peregrino Silencioso Athro

Enfim, mais um passo na direção correta. A Umbra é um lugar tão especial para o universo Garou que é quase inadmissível que este livro não tenha chegado aos jogadores antes do término oficial do cenário. AO traduzir e revisar as traduções, eu tive uma oportunidade (privilégio!) de ler o livro completo antes mesmo dele ser lançado e tudo o que consigo dizer no final é: UAL! Obrigado, Nação Garou por me permitir fazer parte desse importante projeto e obrigado a todos os jogadores interessados em manter vivo esse mundo de honrada, porém inevitável, derrota que Lobisomem: O Apocalipse representa.

Pepew-Man "Diverte-enquanto-Revista"

Ahroun Wendigo Fostern

Esse é meu primeiro trabalho no grupo. Gostaria de agradecer, primeiramente, aqueles que me deram uma oportunidade de ajudar, espero estar incluso nos próximos trabalhos. Gostaria de agradecer também a todos aqueles que querem que esse livro seja publicado, pois sem vocês não haveria razão para fazermos isso. Peço à vocês que continuem baixando os livros e nos dando sugestões sobre como melhorar. Esse livro é mais uma amostra de que o esforço e o trabalho em equipe fazem toda a diferença, queremos nossa matilha crescendo cada dia mais um pouco, e para isso ocorrer precisamos de vocês nos ajudando e nos criticando. Espero que tenham compreendido que vocês que não "ajudaram" na tradução também são partes vitais do grupo. Um abraço para todos e desejo que vocês tenham jogos melhores com mais este trabalho.

White "Verde-Nascente-de-Gaia"

Galliard Fianna Cliath

Bem, você deve ter notado que todo esse material que você leu, foi tudo um trabalho duro e pesquisas arduas... Pois bem, é um prazer trabalhar com esses Garou que estão desenvolvendo esse maravilhoso trabalho, e, como eu disse, eu irei ajudá-los por uma Nação mais unida.

Poucos são os que me conhecem, e, eu não sou muito bom com as palavras, eu só gostaria de agradecer à Gaia pela oportunidade de estarmos aqui reunidos em volta desta fogueira para mais uma vez contar os contos de nossa Nação. Espero que esse suplemento ajude todas as mesas de RPG do Brasil que jogam Storyteller. E, gostaria de agradecer a minha namorada também, que me

ajudou a revisar boa parte do Trabalho! :)

E gostaria de dizer aos meus irmãos de Tradução que somos amigos em terra, somos amigos no mar, estamos juntos na guerra e juntos estamos no bar...

Acho que é só...

Obrigado Gaia, por ter me dado a oportunidade de ter olhos, saber Inglês e ajudar mais uma vez, nossos amigos Garou.

Carinhosamente,

White "Verde-Nascente-de-Gaia"

Akat "Lágrimas-de-Sangue"

Galliard Wendigo Fostern

"Muitos diriam que meus olhos sangravam... mas era muito mais. Vertiam lágrimas rubras, que morriam no contorno dos lábios, ao contemplar parte do esplendor Dela.

Muzzu-Kummik-Quae nos abençoou com sua grandeza e o Grande Avô com a coragem de desafiar as leis mundanas. Entre contratempos e tempestades, surgiram grandes heróis capazes de trazer à tona as palavras de nossa Abençoada Avó, que nos foram negadas pelos wasichu.

Uivos de vitória cortem os ventos! Cantemos gloria aos Manitus! E réquiem aos caídos...

Minh'alma chora a desolação de não estar sempre presente, mas ferve à sombra da honra desses nossos irmãos!

Por fim... agradeço pela oportunidade. Peço perdão pelos imprevistos.

Nada nos impedirá de cantar!"

— Lágrimas-De-Sangue, Daebaudjimoot

Enquanto isso, numa janela de msn perto dali...

Chokos - Traduza, cão do inferno, traduza! diz:

Q tem a ver essa citação do Matanza no livro?!?!?

Folha do Outono diz:

nada, eu queria citar alguma coisa, mas não achei ainda

Chokos - Traduza, cão do inferno, traduza! diz:

Vc tem algum plano para a citação?!?!?

Folha do Outono diz:

"Eu bebo porque minha vida não tem sentido, mas meus amigos me apóiam"

Folha do Outono diz:

sou mais essa que é minha!

Chokos - Traduza, cão do inferno, traduza! diz:

Pôe assim ó: "Chorem Magos, Changelings e Vampiros! A Umbra é nossa, porra!" by Chokos

Folha do Outono diz:

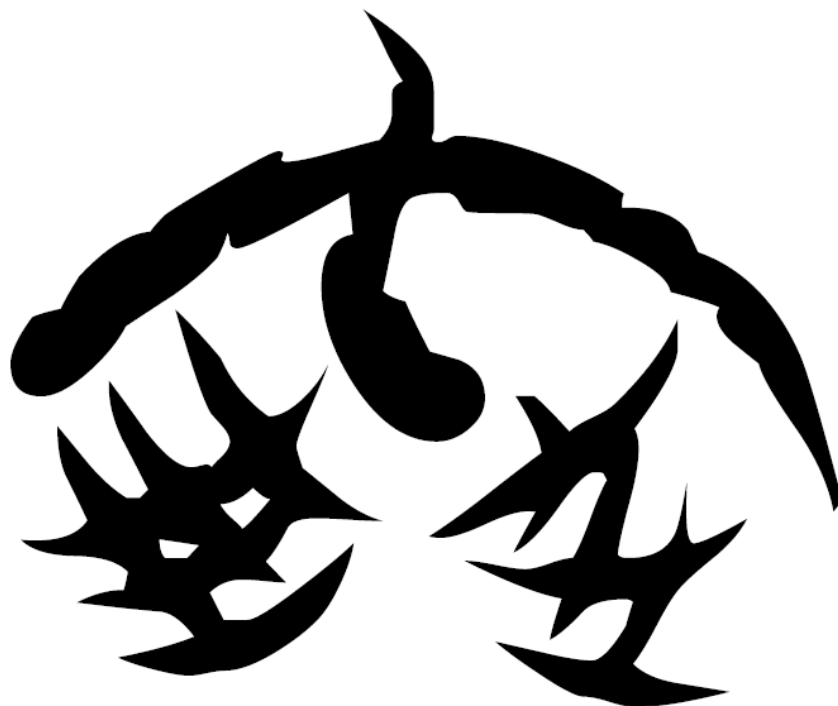
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkkk

Chokos - Traduza, cão do inferno, traduza! diz:

gostou?

Folha do Outono diz:

e você ainda quer que eu ponha isto no livro? \o/



UMBRATM

A Sombra de Veludo

O mundo espiritual pode estar invisível aos olhos humanos, mas os Garou sabem mais que qualquer um, que ele é até mais importante que o mundo físico. A Umbra é o lar de toda a existência, do terror absoluto do Abismo a esperança fugaz da Terra do Verão. Ouse explorar os limites do mundo espiritual na companhia dos lobisomens. Entre na Umbra.

O Manual para Toda a Criação

O esperado guia definitivo para o mundo espiritual, atualizado, expandido e revisado para a nova edição de Lobisomem. Umbra Revisado abrange cada aspecto do mundo espiritual em detalhes, dos maravilhosos e horripilantes Reinos aos mistérios da Penumbra e da Umbra Negra. A Umbra é o coração e a alma de uma crônica de Lobisomem e este é o guia definitivo para a Umbra. Nenhuma crônica pode ficar sem ele.

Umbra Revisado contém:

- Uma longa jornada pelo mundo espiritual, das considerações sobre a Penumbra até o conteúdo das Umbras Negra e Profunda
- Um guia com vários Reinos Próximos, do Abismo até a Toca dos Lobos
- Rituais, Dons, antagonistas, aliados espirituais e outros materiais adicionais para ampliar as suas jornadas Umbrais

LOBISOMEM
O Apocalipse

